
WANGLUO YOUXI
YIDIANTONG
网络游戏
一点通
1
高晶 编
魔剑
天堂
大清帝国
巨商
福建科学技术出版社





WANGLUO YOUXI
YIDIANTONG

网络游戏一点通 1

责任编辑 林大灶
封面设计 吴丹波
责任校对 王贤斌




ISBN 7-5335-2437-3
9 787533 524371 >

ISBN 7-5335-2437-3/TP·
定价：12.80

前　言

如今国内网络游戏产业风起云涌，各大游戏运营商之间的竞争已经进入白热化阶段，岂是一个“火爆”能够形容的。网络游戏业为中国经济带来巨大发展机遇和挑战，随着这个产业的多元化发展和不断创新，现在中国网络游戏业也日渐成熟。

网络游戏按大多数人的理解就是安装一个客户端程序，然后连接到厂商提供的服务器上玩的游戏。按照官方的定义应该是：网络游戏是利用TCP/IP协议，以互联网为依托，可以多人同时参与的游戏项目。

网络游戏有很多种，现在十分流行的《传奇》就是一款很典型的网络RPG游戏。还有像联众那样上网下象棋、斗地主的游戏，都是属于益智类网络游戏。从广义上来讲，《反恐精英》、《QUAKE》这样的可以联网对战的游戏也应该算是网络游戏，但因为它们都有单机版，不联网时单机也能玩，所以一般没有把它们划在网络游戏的范畴之内。由此，这里谈的网络游戏是没有单机版而必须在互联网上进行的游戏。

其实网络游戏并不是什么新鲜事物，早在几年前国内就有好几家公司开始“吃螃蟹”了。中国网络游戏之初是《万王之王》，一开始公开测试就吸引了大量的玩家。联众则是独树一帜地走了棋牌娱乐的路子，几年下来也成为国内首屈一指的网络游戏运营商。从2000年下半年开始又先后有《石器时代》、《红月》、《千年》等数款不同类型和风格的网络游戏进入国内市场，这时，网络游戏的市场已经粗具规模，但真正让网络游戏“疯狂”起来，

并建立起成功的运营模式的则是盛大公司代理的《传奇》。这款游戏也确实成为中国网络游戏产业的“传奇”，从公开测试到正式运行在短短一年的时间里，注册用户数量就超过600万。此后，国内网络游戏运营商开始把目光放到从国外直接代理高素质网络游戏的路子上。国内网络游戏的数量从2000年的20余种，迅速地发展到2002年的110种，目前已经达到近200种，这还不包括一些正准备运行的网络游戏。

网络游戏的火爆确实给我们带来了经济效益，但也给我们带来了新的社会问题。现在玩网络游戏的玩家，90%以上都是16岁至30岁的青少年。他们中有人过度沉迷于网络游戏所营造的虚拟空间里，荒废了学业和工作。尤其是年龄小一些的玩家，本身缺乏自制力，长期沉溺于网络游戏，对他们的身心健康成长，对整个社会的发展都有着很大的影响。这个社会问题不是靠对网络游戏的一味禁止就能解决的，更多的是需要社会各界的引导和支持。

本套丛书无意为网络游戏叫好，只是想在引导读者正确玩网络游戏做点事情。因为世上所有的事物都是双刃剑，有好的一面也有坏的一面，凡事都有个度，过了某一限度，好事会变成坏事。大家玩网络游戏也得有个限度，如果玩到如醉如痴，恐怕不是好事。

参加本书编写工作的还有林云安、高霖、舒震、高熔。由于编写仓促，谬误之处在所难免，请广大读者不吝指正。

编　者

2004.5

目　　录



《幻境奇缘》是由台湾琪薇游戏工坊制作的、国人自主开发的第一款Q版在线游戏，英文名称为Aglaia Online，简称AO。这款游戏的画面与《仙境传说》有些相似，故许多玩过《仙境传说》的玩家喜欢拿它与之相比。《幻境奇缘》是一款基于互联网的大型多人角色扮演类游戏（MMORPG），具有日式漫画风格，Q版2D人物＋3D场景，让人在游戏时备觉轻松和可爱。游戏采用的是最新的光影投射技术、粒子计算系统及动态力学运算，创造出目前国产网游中高水准的游戏画面，就3D效果讲，要比《仙境传说》来得更为真实和震撼。特殊效果呈现出比较震撼的火焰、冰冻、雷电光影效果。建筑采用欧式3D，画面十分精美、细致。但这款游戏的成熟程度要略差一些，不过，这有些像前几年的《血狮》，玩家明知其有些不足，也要支持一下国产的游戏。

《幻境奇缘》除了一般RPG游戏中常见的职业变化外，还加入了种族的变化，使这款MMORPG游戏显得更完整，这也让游戏的深度与内容都达到国际级水平。在目前亚洲市场的RPG网络游戏中，这款游戏可以说是惟一同时拥有职业及种族变化的RPG的网络游戏。游戏的最大特征是拥有3种辅助系统（炼金系统、工匠系统、采集系统），生活技能丰富，大大提高了游戏的可玩性。开发小组还允诺将来还要开发《幻境奇缘》特有的符石合成系统、商会控制城市贸易、召唤兽、种族国战系统（据说

最大可以进行 16V16 的团队 PK），这些特点很吸引玩家。目前游戏还是以练级、升级、PK 为主，任务不多，而且没有目前类似游戏受欢迎的宠物，故略显单调。最近新改版的游戏增加了 20 个任务，以后还可能增加，以弥补这方面的不足。

因为《幻境奇缘》是 2D 人像 3D 背景，游戏所以对硬件要求并不高，一般有 Pentium II 500、128M 内存、TNT2 显卡就基本上能正常运行了。客户端方面做得还是挺不错的，只占 60M 的空间，这对目前动辄上 G 的网络游戏里面，是很少见的。因为客户端少，主要资料都存放在服务器里，这样对防止外挂有一定作用，但却对游戏流畅运行有影响。游戏对网速要求比较严格，一般家庭以 56K 网速虽然可以上，不过由于网络延时可能出现卡机和怪物秒人的情况，因此要在网速 128K 以上 ADSL 宽带上玩，这样比较保险。

一、游戏介绍

1. 背景故事

《幻境奇缘》描写的是一个剑与魔法的幻想世界。在安提鲁斯前 932 年，大陆上并没有一个完整的国家存在，有的只是一些部族。这些部落几百年来一直处于混乱和冲突之中。后来鲁斯王以智慧与武力统一了所有的部落，建立了一个真正的王国。在结束了百年的冲突后，人们开始真正地全力发展文化与经济体系，创造出祥和与富裕的新文明。就这样，鲁斯王建造出前所未有的新王国，并正式将年号命名为鲁斯（Antirus），开启了新的元年，人民过上了安居乐业的生活。

如同光明与黑暗一般，人类跟魔物之间的关系数千年来一直是水火不容的，人类间抛开种族成见的大团结也给魔物们带来前

所未有的危机感。在安提鲁斯 100 年左右，人们开始发现魔物间有着不寻常的集结与骚动。这时，星象学者在天象中观察到有一个叫做奈希的女孩诞生在王国里。奈希在成长的过程中，不仅拥有对自然力量前所未有的操控力，并且展现出其惊人的智慧，年仅 13 岁的她便获得鲁斯王的高度信赖，出任皇家大神官的职位。

在星象家、皇家大魔导士及大贤者的协助之下，奈希开始着手研究魔物一连串不寻常的活动，终于发现了魔物之王的存在，并将其命名为波迪亚（Prodea）。

人类与魔物之间的关系也变得剑拔弩张起来。奈希发现波迪亚魔王日益强大的力量与期望，在鲁斯王三世与皇家骑士团的全力协助下，奈希开始集结王国里的勇士们成立魔王讨伐队，试图阻止魔王的野心与魔物势力的结合。

但是波迪亚魔王也没有坐以待毙，他一边指挥各地魔物对人类发动零星攻击，一边也开始在黑暗的地底集结强大的攻击部队。

除了皇家记事官与少数老学者外，已经没有多少人还记得两百年前那一夜的血战经历。人们只知道，波迪亚魔王带领数以百计的魔物攻击王城，在一夜的激战中，王城几乎化成了灰烬。最后，鲁斯王三世带领皇家骑士团用生命捍卫住最后的圣殿，在那里，奈希将灵魂化成了光羽，用鲁斯王三世的鲜血画出了最强的封印，将波迪亚封入永远静止的时间之牢。

在失去鲁斯王与奈希后，生还的人们伤心地离开了残破的废墟，神官们在封印之地的北方建立了新的圣殿，将奈希奉为女神，并且监视着魔王的封印与魔物的动向，而骑士团则带领皇室的成员在圣殿西方建立了新的王城。后来，这场光明与黑暗的决战随着时间渐渐地淡忘在人们的记忆中，变成了吟唱诗人嘴里的史诗与歌篇，他们将其称之为——“光之战役”。

游戏描写的场景为安提鲁斯（Antirus）380 年，是光之战役发生 200 多年后的时代。在这 200 多年里，封印住波迪亚魔王的神力已经渐渐地微弱。古遗迹城的邪恶气息不断地扩张，法卡圣地的神圣障壁已经开始动摇。不断扩张的死亡气息已经威胁到北方的兽人领域。神官们发现这个情况后，向鲁斯王六世发出了警告。鲁斯王决定将部署在库姆要塞的兵力重新集结回法卡圣地，并开始指挥皇家骑士团深入古遗迹城探察魔物的动向。就在王国动员的同时，大神官收到了奈希女神发出的微弱信息，女神已经再度转生来到人间，以协助重新封印波迪亚魔王，这个令人振奋的消息让皇宫里所有人有了新的希望。

不过，事情似乎没有想像中的顺利。首先，由于百年来的安逸，库姆要塞的战士们整天只知道组队出城去找兽人打架，根本不知道要如何去面对排山倒海而来的不死战士；而法师们更是只会躲在艾米达的法师塔研究法术，在第一线战场上根本无法发挥战力。鲁斯王六世数次亲征，对古遗迹城不死生物的攻击行动都铩羽而归。安逸的时间使战力产生如此大的变化是大家都料想不到的。

就在这个时候，神殿那边传来的消息更加令人绝望。在暗黑魔力的影响下，星象学者与神官们竟然无法在天象中观测到奈希女神转生后的位置。就在大神官们努力寻找转生后的小奈希的同时，暗黑使者似乎已经先行将小奈希带走了。失去了奈希女神，安提鲁斯王和大神官们显得疲惫、无助，在躲回法卡圣地的神圣障壁之后，竟不知道该如何去面对东方那股日益扩张的邪恶势力。

不过，在艰苦的环境中也展现出人们的韧性与斗志。现在的库姆要塞里终日响彻战士们训练的格斗声与嘶喊声。工匠们挥洒着汗水，在加利瓦商城日以继夜地打造各种武器与装备。一向以

商业利益为重的炼金师们现在也开始走出学院，学习如何参与战斗，并全力研发各种具有杀伤力的魔法爆弹。甚至连百年来一向封闭的法师之塔现在也毫无保留地打开大门，让年轻法师们进入塔中尽情学习各种更具威力的新法术。

虽然小奈希的神力还未转换成功，尚无力反抗黑暗使者们的俘虏与监禁。但在保护自己不受暗黑魔力控制的同时，小奈希依旧是对远方的人们发出了微弱的心灵信息，试图再次找回那些失落于远方世界的力量与真理。

2. 安提鲁斯王国地图分布

（1）卡斯洛

卡斯洛（Casno）是现在的新王城，坐落于安提鲁斯王国的中心点，是整个王国的精神象征所在。

（2）加利瓦商城

加利瓦商城（Jalevia）坐落在王城城下，是安提鲁斯的贸易重镇。这里有来自全国各地的技术不凡的工匠与商人，为勇士们提供最高品质的装备与道具。

（3）风之圣殿

风之圣殿（Wind）是商城北方的旅人之城，穿过河流后便到了。这座小型城市由于是北方旅人进入安提鲁斯后最先到达的城市，所以一直是各方旅人休息聚集的场所。“人文荟萃”可以说是风之圣殿最佳的写照，在风之圣殿里可遇到各种职业的人们，在这里能够学到各种初级的技能与知识。

（4）库姆要塞

库姆要塞（Kumu）为王国的军事重镇，从风之圣殿往东走即可到达。这里本来部署有重兵以监视并防止东方的兽人族入侵。不过虽然小冲突不断，但百年来人类跟兽人间没有爆发大规模的军事冲突，甚至部分兽人还受到人类文明的感召而融入人类

社会。也正因为如此，库姆要塞渐渐地变成一个热闹的小城市。来自全国各地的战士们在这里接受严酷的训练，并学习各种高级的战斗技巧。

（5）伊卡多炼金学院

伊卡多炼金学院（Ikato）位于王城卡斯洛的西边。炼金师们在学院中藉由来自迷雾森林的元素材料，努力地研究将魔力转换成附有商业价值的魔法物品。

（6）迷雾森林

迷雾森林在学院南方，是整个王国中最神秘的地区。在这片不见天日的阴暗森林里，有着各式各样的奇特元素生物。据旅行者的传闻，在迷雾森林的最深处那如明镜般的镜之湖，在那里居住着人间最美丽的精灵女神。

（7）亚明部落

亚明部落（Armin）位于圣灵高山的山脚下，在王国最西北方的群山中。在这座充满原始风味的部落中聚集了全国猎人精英。一批批身怀豪情壮志的猎人们，不管是老是少，从这里出发前往山脉中最高峰的巨龙火山，在那里狩猎传说中的神兽，寻找长者口中的龙域。在那里，有着所有猎人的梦中猎物——远古龙。

（8）艾米达

艾米达（Emita）是每个法师耳熟能详的地方，不过只有真正拥有魔法力量的法师才能够进入艾米达中央的法师之塔。这座被迷宫花园包围起来的高塔，百年来一直都是高级法师研究魔法的地方。对法师们来说，艾米达可以说是一切魔法知识来源的圣地。

（9）法卡圣地

法卡圣地（Farca）在王城的东边。法卡圣地的神官们正在

这里默默守护着整个王国。在这里，由巨大女神像所组成的神圣障壁阻隔了来自东方死亡沙漠的邪气。由于女神封印力量的消退，东方的封印魔王之地——古王城遗迹现在已经变成不死魔物的据点。这股邪气甚至让遗迹的周围都变成了不毛的沙漠之地，并且充斥着各种暗黑魔物。

地图以及怪物分布区域一览表

编号	城市	职业	周围区域怪物属性	特色
1	风之圣地（Wind）	新手区	动物、亚人、不死系（低等）	小城市
2	王城卡斯洛（Casno）	—	无	王城
3	库姆要塞（Kumu）	战士	亚人（中等级）	要塞
4	艾米达（Emita）	魔法师	兽系（中）不死系（中）	法师塔
5	法卡圣地（Farca）	传教士	动物，不死系（中）	神殿
6	伊卡多炼金学院(Ikato)	炼金术士	动物，元素系（低）	学院
7	加利瓦商城（Jalevia）	工匠	动物（低等级）	商店街
8	亚明部落（Armin）	采集猎人	兽系（低中）	村落

续表

编号	地图区	怪物等级	怪物属性	地图属性
1	沉寂平原	中高级怪	亚人系	魔物区
2	兽人要塞（在沉寂平原一角）	高级怪&头目	兽人王（亚人性）	头目
3	迷雾森林	中高级怪	元素系	魔物区
4	镜之湖（被迷雾森林包围）	高级怪&BOSS	水精灵（元素系）	头目
5	圣灵高山	中高级怪	兽系	魔物区
6	巨龙火山（在圣灵高山群中）	高级怪&BOSS	上古龙（圣兽系）	头目
7	死亡沙漠	中高级怪	不死系	魔物区
8	古遗迹城（在死亡沙漠中央）	高级怪&BOSS	炎魔（不死系）	头目

（10）其他地图区块

其他地图区块还有亚风草原、勇气桥、风库草原、国境边界、提姆桥、兽人哨站、伊加草原、加法草原、艾伊桥等。

二、游戏操作

1. 游戏规则

种族跟性别是开始创造人物时就决定了的，以后就无法再变动了。种族会影响到日后各项属性的成长，而性别则只会限制某些防具的穿戴而已。

职业在一开始创造人物时就赋予，玩家无法在以后进行变动。但是玩家可以学习其他职业的技能，并且可以转职成更高等的职业。

技能采取格数方式限制，每人只有固定的技能格（20 格），每学一个技能就会占掉一些格数。技能成长采取自由分配点数制，玩家可以将技能点数分配到技能上面，每一点可提升一个等级。最高为 10 级，技能点数在人物创造时给 3 点，之后人物等级每升一级可以得到 1 点。技能等级越高，升级所要投入的点数就越多。

技能是从 NPC 人物那里学来的，职业会限制住技能的最高等级（比如说战士只能学到一半等级的魔法技能，法师只能学一半等级的战斗技能，实际等级限制视职业差别而定）。一开始在新手区就可以学习到每一个职业的基本技能，部分高级技能则只有在职业所属城市才学得到。

人物的物品栏采用格数限制，每一个人都拥有 50 个格的字段放置身上物品，部分相同物品可以重叠（每叠最多 200 个，而且每种物品都有其相叠数量上限），无重量限制。

游戏中提供物品存放机制（仓库），每个玩家都拥有 100 格的仓库空间。玩家可以将物品存放在此，同一个账号里的所有角色共享同一个仓库，不过等级五以下的角色不能打开仓库，而且仓库无法保管金钱。

打死怪物后，怪物的物品会掉到地上，打伤怪物最多的玩家可以拿走该物品。如果没人拿，1～3 秒后，所有玩家都可以拿（实际秒数视玩家对怪物所造成的伤害比例而定）。

旅人在城外可以利用符石返回城市，符石在神殿购买（购买来就拥有基本 3 次传送能力，可以把你传送回该符石相对应的城市神殿），只有传教士可以使用祝福术为符石祝福以增加传送次数（最多可灌入的次数视该教士的祝福能力而定）。每个祝福过的符石最多可以传送 10 次，并且可以重复祝福使用。

玩家牺牲后会自动送回新手城教堂（或者到其他城市的神殿请神官祝福，这样死后便会返回该教堂）。在倒地的同时，有一定的概率会扣 1%的经验值，或是以随机的数量将袋子里的物品喷出一两种在地上（不会喷身上装备），或是什么事都不发生。

玩家可以随时离线（下次登录时会出现在同一地点）。不过当战斗状态成立时，人物必须 10 秒后才能离线（如果强迫断线的话，人物会在原地发呆 10 秒钟）。

游戏进行有相当比重在生产系与资源采集面，玩家们可以建构出相当丰富的生产网络，并且由组织商会系统对物流进行控制。除了制作基本的武器防具与消耗性辅助道具外，还可以用炼金系统设计创造出独一无二的魔法道具。

玩家可以自由收集材料，自己制作 800 多种游戏中的各式武器道具，并且可以收集魔力石及特殊符石，自己合成出独有的魔法武器及装备。

游戏中的组队功能极为便利，队员之间可以互相知道对方所

在位置与是否上线等的信息，队伍编队状态会一直保留到被解散为止（不会因为人物下线而消失）。组队时队伍中的非战斗性职业（传教士、工匠、炼金术士）会对队伍里所有的成员提供战斗时额外加成效果。如果一个队伍中职业种类完全，还可以得到额外的经验加成。

队伍与队伍之间可以互相宣战 PK，由队伍队长向另一方队长宣战，当对方同意后就可以互相攻击对方队员。当一方的队长阵亡或离线时 PK 就会结束。系统会宣布由另一方队伍获胜。PK 战从开始宣战到结束，系统都会以全域广播的方式播报给所有线上玩家知道。

PK 战不受时间和地点的限制，各队伍可以互相在不同的地图集结宣战，然后再到指定的地图打遭遇战或游击战。队伍里职业的搭配变化将会是 PK 战胜负的关键，玩家们可以试着研发出各种职业的搭配战法。

2. 操作用键

F1～F8：玩家可以自己定义用途的快速键。

F11：画面抓图，抓下来的图会存在 Cap 目录下。

F12：强迫关闭游戏窗口。

Page Up：摄影机镜头拉远（支持鼠标滚轮）。

Page Down：摄影机镜头拉近（支持鼠标滚轮）。

↑：翻出前一句对话。

↓：翻出下一句对话。

←：翻出前一个密语列表（包含曾经发密语给你的人）。

→：翻出下一个密语列表（包含曾经发密语给你的人）。

Tab：开启/关闭画面上的玩家信息。

Esc：关闭画面上所有的副接口。

Ctrl＋1～0、－、＝：使用各种表情符号。

Ctrl+S：开启或关闭玩家基本属性窗口。

Ctrl+I：开启或关闭道具窗口。

Ctrl+E：开启或关闭装备窗口。

Ctrl+P：开启或关闭队伍信息窗口。

直接在其他人物身上双击鼠标右键两下可以叫出交易与组队邀请窗口。

3. 界面介绍

游戏界面和许多韩国网络游戏相似，除右上角的小地图之外，在屏幕的右下方是一排游戏人物的信息、功能键、快捷键等，左下方是聊天窗口，整体界面比较整洁，适合国人习惯。操作方面也具有韩国游戏的特点，一“鼠”走天下（左击行走、攻击，右击看资料），再加上玩家自定义的 F1～F8 快捷键，虽然没什么特别，但是实用就好。聊天方面能进行队伍、工会、全体聊天，好友列表也很受玩家的喜欢。

（1）人物状态表

①人物状态表用热键 Ctrl+S 呼出。

等级：人物等级（升级时可以获得属性点数，获得的点数按等级而不同，还可获得一点技能点数）。

职业：人物职业。

名称：人物的名字。

称号：玩家自己命名的称号（玩家随时可自行更改）。

商会：人物所加入的商会名称（商会为玩家所创立之工会组织）。

经验值：人物目前累积的经验值。

金钱：人物所拥有的金钱数量。

②主要属性如下。

生命力（HP）：人物生命力，降到“0”该人物就倒地了。

法力（MP）：施展法术所需能量，制造魔力物品时也会用到法力。

体力（ST）：使用技能或制作物品时所需，体力不足时便无法使用技能或制作物品。

③基本属性如下。

玩家可以在等级提升时获得点数投入。

力量（STR）：体力上限，攻击力加成，人物可使用武器的限制。

智能（INT）：法力上限，法术攻击力加成。

敏捷（DEX）：战斗时之命中率、回避率加成。

体质（CON）：生命力上限，防御力加成。

④其他属性如下。

命中：人物攻击时的击中率。

回避：人物闪避攻击的几率。

攻击力：人物战斗时的攻击力。

防御力：人物战斗时吸收伤害的能力。

魔法攻击：人物施展魔法时的伤害力。

属性抵抗：人物对魔法攻击的防御抗力。

⑤人物状态如下。

中毒：生命力衰退。

硬直：无法移动。

冰冻：无法移动，受攻击时会立刻回复。

昏眩：无法移动，受攻击时会慢慢回复。

电击：无法移动，时间到才能回复。

祝福：人物属性提升。

诅咒：人物基本属性降低。

(2) 主要装备格

①主要装备格用热键 Ctrl＋E 呼出。

右手装备格：武器。

左手装备格：盾。

头部装备格：头饰、耳环、帽子、防具。

脖子格：项链、护身符、护脖。

②装备栏界面如下。

衣服格：衣服、铠甲。

手部格：手套、护套。

左手戒指格：戒指。

右手戒指格：戒指。

披风格：披风。

鞋子格：鞋子。

4. 职业介绍

《幻境奇缘》的人物采用六大种族＋五种职业的方式，共分为人类、精灵、矮人、飞灵、兽人五大种族和战士、魔法师、传教士、猎人、工匠、炼金术士六大职业体系，每个种族和职业均是外貌不同的 Q 版人物，但相同种族不同职业给人感觉区别不是太大。人物由性别、种族和职业联系在一起，一共是 6×5×2＝60 种，再加上人物的发型、颜色都可以改变，可以满足追求个性十足的现代玩家的喜好。不过，目前从外观上看，角色拿什么武器、穿什么衣服不太容易分辨（但头饰很有趣），如果以后通过丰富道具来改善就更好了。

每个种族和职业的外貌均有不同，大家可以根据自己的喜好选择。其中的亮点是工匠和炼金术士的合成、炼金系统。工匠有 4 种方向可以走，分别为铁匠、木匠、珠宝制作、裁缝。铁匠主要的制作剑类武器；木匠制作弓箭、法杖；珠宝制作能够制作出

闪闪发光的项链以及戒指；裁缝可以做出精美的防具；而炼金术士则必须把最原始的材料进行加工，加工的技能分别为调和、研磨、炼制，加工完毕才可开始炼造，炼造方面技能为火药学、魔药学、魔力金属学。从最基本的加工技能出发，调和偏向于药水；研磨偏向于原始材料；炼制则偏向原料转换，如把石头化作水晶。火药学可以制作爆弹，魔药学可以制作药水，而魔力金属学可以制作魔力金属。在游戏中，生产系职业会像魔力一样成为不可缺少的。另外，游戏中的职业技能是可以互学的，即使是魔法师，也可以去学战士的技能。

因为游戏里有些魔法和技能各职业可以互学，自由选择度很高。角色升级后会提供点数来分配属性，在这种情况下，玩家可以培养出各式各样的人物出来。这样一来，各职业之间的区分就不太明显。而人物升级后所分配的点数一样，这样种族区分不出来。不像其他网络游戏中各种族升级后首先是自动分配，然后才是自由分配点数，以保证各职业的鲜明个性。另外游戏的装备在刚推出的阶段还不够多，道具也嫌少。

(1) 炼金术士



炼金术士（Atelier）能制造各种道具与魔法物品，并具备有各种火药、药物与魔力知识，制作各种攻击性、防御性辅助道具，并且可以制作出魔力金属的生产系职业。其主要技能在于各种魔法材料的融合与调和，学习各种魔力知识。

①魔药学（关于各式药水制作）。

在自然界中获得的原料：各种药草、药材。

作为合成媒介用的（只能在商店购买）：迷你容器、小容器。

主原料：各种药草与药材原料。

制作各式药水是炼金术士最基本，但也是最受欢迎的技能。借由药草与药材等各种材料的混合，炼金术士可以制作出各式各样的药水，不论是回复、解毒、提升属性能力等，对冒险者都有很大的帮助。

②火药学（关于爆裂物制作）。

在自然界中获得的原料：火龙石、黑龙石、黄龙石。

作为合成媒介用的（只能在商店购买）：球体容器、迷你球囊。

主原料：火龙粉、黑龙碎石、黄龙粉。

爆裂物的制作使得炼金术士变成战斗中不可或缺的角色。其所制作的爆裂物不仅提供单体、集体等大范围攻击效果，高等级的炼金术士甚至可以制作出带有魔法属性的爆裂物。对一些冒险者来说，炼金术士的爆裂物可以提供相当不错的攻击效果。

③魔力金属学（关于魔力金属制作）。

在自然界中获得的原料：蓝魔力石、红魔力石、黄魔力石。

在由魔力石中提炼出高等晶体：冰之魔力结晶、火之魔力结晶、雷之魔力结晶。

作为合成媒介用的（只能在商店购买）：调和用水、中间元素。

炼制魔力金属是炼金术士重要能力之一，其主要原料的魔力结晶是由魔力石中提炼出来的，将魔力结晶与金属融合在一起便可以炼出魔法金属。再交给铁匠打造出带有魔力的武器防具。

④炼金术技能解说。

炼金知识：炼金原料的辨识应用基础能力。炼金知识决定炼金术士所能使用的炼金原料，通常在转换原料时与其他转换技能一起作用。对炼金术士来说，炼金知识可以说是最基本的技能。

调和：原料调和与药水原料处理能力。调和两种液体原料时所需的技能。炼金术士通过调和可将大量的低等级药水重新配制

成高等级药水，也可以将两种不同属性的药水混合成具有新效能的药水。

研磨：原料转换与矿物原料处理能力。将有形体的固体材料转换成其他类型的材料，比方说将药草研磨成药粉，将火龙石研磨成火龙粉等，也可以将体型比较大的原料转换成比较小的原料。

炼制：融合提炼原料的能力。将两种以上的材料提炼成一种新材料的技能，同时也是对金属类材质的融合转换能力。对炼金术士来说，这可是炼金学中最难的一个部分。

魔药学：制作各式药水所需的技能。技能高低决定所能制作药水的种类。

火药学：制作各式爆裂物所需的技能。技能高低决定所能制作爆裂物的种类。

魔力金属学：制作魔法金属所需的技能。技能高低决定能合成的金属种类与数量。

（2）战士



战士（Warrior）能使用所有的武器和防具，并具备特殊攻击能力。战士是以消灭怪物为天职的战斗系职业。其技能侧重在各式武器的使用，并且还可以搭配各种特殊打击技能进行战斗。

（3）魔法师



魔法师（Wizard）拥有各式的不同元素的攻击法术，可针对怪物弱点进行攻击。魔法师是以对抗怪物为天职的战斗系职业，其主要技能在于对元素力量的控制与使用，并且可以修炼各种心灵力量来辅助魔法

施展。



(4) 传教士

传教士（ Pirest）具备有各种医疗技能，并且拥有神所赐予的特殊能力。他以救人为天职，是消灭黑暗生物的辅助系职业。主要技能为回复系法术，并具备有各种对抗黑暗生物专用的神圣技能。



(5) 采集猎人

采集猎人（Hunter）能采集各种自然资源（包括矿物、植物、动物资源），取得可利用资源，并具备特殊原野求生技能。这种生产系职业的主要技能在于取得各种原料的知识。

①矿物采集（关于矿物方面）。

在自然界中获得的主要原料：各式矿石、宝石。

矿物是铁匠制作铁器时的原料，而宝石则是宝石匠制作珠宝时的原料。这两种矿石都出产在山脉或裸露的岩石上。金砂是比较特殊的矿石，生产在河流附近。拥有矿物采集技能的人可以在适当的地点采掘出各种矿物，再卖给工匠提炼成各种材料。

②植物采集（关于植物方面）。

在自然界中获得的主要原料：各式药草、木材。

药草是炼金术士在炼制药水时不可缺少的原料，而木材则是木匠在制作道具时的主要原料。一般来说，这些植物类的原料都是在原野中可以轻易采集到的。不过，有经验的猎人会知道在哪里可以采到比较罕见的强力药草，或是数量相当稀少的古神木。

③资源采集（关于生物方面）。

在生物资源中获得的原料：毛皮、羽毛、药材。

有时候，采集猎人们可以从一般人认为是无用的骸骨中找出还可以利用的生物资源，这些资源通常都是炼制高级药物，甚至制作特殊装备的珍宝。此外，这项技能也可以让猎人获得比一般人多的资源战利品，如羽毛、毛皮等。对一个战斗队伍来说，跟着一个会资源采集的采集猎人，则可以获得更多的资源。

④采集猎人技能解说。

矿物采集：采集矿物类资源的能力，该技能影响到所能采出的矿物资源种类，以及数量。

植物采集：采集植物资源的能力，该技能影响到所能采出的植物资源种类，以及数量。

资源采集：采集生物资源的能力，该技能影响到所能采出的资源种类。

潜行：采集猎人特有的特殊技能，潜行可以让采集猎人无声无息地前进，不让敌人及怪物发现。采集猎人利用潜行可以深入一些危险的区域，挖掘稀有矿物，采集稀世珍宝。潜行的技能越高，能隐藏移动的距离就越长。对战斗力不高的采集猎人来说，潜行可以说是保命的最佳技能。

动物知识：狩猎可以说是采集猎人最基本的谋生能力了。采集猎人根据对动物习性了解与对动物肢体行动的熟悉，可以轻易地狩猎各种动物。“动物知识”这项技能便是这些特殊能力的总称。拥有这个技能就可以对动物类的敌人（野生动物、神兽、龙等）造成额外的伤害，并且提升会心一级的几率。技能越高，其所追加的数值便会越大。



(6) 工匠

工匠（Worker）能制作所有的武器防具，擅长各种金属打造、裁缝缝制及珠宝

加工的技能，制作各种材质的武器、防具。这种拥有辅助制作技能的生产系职业，主要技能在于各种金属、皮革、珠宝的加工制作，精通武器防具的修理知识。

①铁匠（关于铁器类制作）。

在自然界中获得的原料：各式矿石。

主原料：铁。

铁匠主要任务是制造各种铁制武器，防具，也可以使用魔力金属打造出带有魔法属性的装备。在搭配修理技能后，更可以维修大部分的武器防具。对冒险者来说，一个老练的铁匠绝对是他们冒险旅途中不可缺少的。

②木匠（关于木制品制作）。

在自然界中获得的原料：原木、树藤。

主原料：木头、细藤。

木匠最主要是制作各种弓箭、箭支、法杖等木制品。其中又以箭支为最大宗的消耗物品，有经验的木匠还可以使用魔力金属制作出带有魔法属性的箭支或法杖。高等级的弓箭手通常都会找一个可以长期搭配的木匠来获得稳定的箭支来源。

③珠宝制作（关于宝石处理）。

在自然界中获得的原料：宝石矿。

主原料：各式宝石、精铁。

这是一种用来制作各种首饰、珠宝、戒指等高级饰品的工匠技能。由于材料价格昂贵且取得不易，使得宝石制作可以说是工匠技能中最难学也花费最多金钱的技能。不过由于宝石材料的昂贵，再加上魔力金属的罕见，宝石匠所打造出来的魔法饰品将带来无比的财富。

④裁缝（关于布制品制作）。

在自然界中获得的原料：毛皮。

主原料：布料、皮革。

有了裁缝技能就能制作各种皮甲、皮制手套、护颈、帽子、衣服等。对很多无法穿戴厚重铠甲的职业来说，裁缝所制作的皮革制品可以说是他们惟一的选择。此外，皮革制品所需的主要原料也比其他各类材料都容易取得。

⑤工匠技能解说。

铁匠：铁匠具有铁矿原料处理、铁制品制作能力，技能高低决定所能制作物品的种类。

木匠：原木加工处理、木制品制作能力，技能高低决定所能制作物品种类。

珠宝制作：处理宝石原料、制作珠宝饰品的能力，技能高低决定所能制作物品种类。

裁缝：处理毛皮原料、制作布制品与皮革制品的能力，技能高低决定所能制作物品种类。

精准制作：提升制作物品的耐久度。精准制作技能可以大幅提升工匠所制作物品的耐久度。技能越高，制作出来的物品耐久度就越高。由于物品在使用的过程都会损坏，而耐久度较高的物品也要较长的时间才需要修理。此外，精准制作也可以确保物品在制作时的品质。

修补能力：物品修理、修补的能力可以让工匠轻易地将损坏物品的耐久度修理恢复到原来的样子，并且不会降低原本的耐久度上限。而且只要拥有修补能力，工匠便可以修理任何种类的物品。不过修补的技能会决定到你能修理多少价值的物品。也就是说，技能越高，便可以修理价值越高的物品。

5. 种族介绍

（1）人类

特色：最平均型的种族，不论在战斗、法术、工艺方面都有

不错的表现。

属性：平均型。

职业：全部。

人类一直是大陆上最繁华富裕的种族。不论在什么地方都有人类文明的痕迹。在任何职业方面都有不错的表现。而且也是惟一能担任传教士职业的种族。

（2）精灵

特色：以长耳闻名的种族，在法术与弓艺方面有着无与伦比的专精特长。

属性：STR 低，CON 中，DEX 高，INT 高。

职业：战士、法师、炼金术士。

精灵可以说是智能的象征。精灵终生致力于法术的研发与箭术。没有人比精灵族更适合在森林中战斗。此外，精灵们对人类的炼金术亦有着相当浓厚的兴趣。

（3）矮人

特色：可爱矮小的种族，在工艺方面的成就举世闻名。

属性：STR 高，CON 中，DEX 高，INT 低。

职业：战士，工匠。

生性活泼好动的矮人对工艺方面有着无比的热情。对他们来说，创作本身就是一种乐趣。此外，矮人们的力量与灵巧也使得他们在战斗方面拥有不错的表现。

（4）飞灵

特色：娇小的迷你种族，对自然力量的操控有着自古流传的神秘力量。

属性：STR 超低，CON 低，DEX 高，INT 超高。

职业：法师。

关于飞灵一族的来源一直是个谜般的传闻。人们只知道他们

来自森林的深处，有相当高的智能。由于体型太过娇小，飞灵几乎没有办法使用任何武器且无法穿戴任何防具。

6. 职业技能

(1) 炼金术士

名 称	占格	职业锁定	功 能（效 果）
炼金知识	5	专用	材料使用限制（炼金材料辨识）
调和	2	专用	材料配制成功率（原料配制限制）
研磨	2	专用	材料转换成功率（原料转换限制）
炼制	2	专用	材料融合成功率（原料融合限制）
火药学	3	专用	爆裂物制作成功率（爆裂道具制作限制）
魔药学	3	专用	药水制作的成功率（药水道具制作限制）
魔力金属学	3	专用	魔力金属制作成功率（魔力金属制作限制）

(2) 战士

名 称	占格	职业锁定	功 能（效 果）
单手武器	3	—	使用单手武器种类限制，命中率、攻击威力加成
双手武器	5	—	使用双手武器种类限制，命中率、攻击威力加成
盾牌格挡	2	—	有机率可以抵挡部分伤害（抵挡伤害值为盾牌防御力×2）
投掷	2	—	投掷物品种类限制投掷距离加成
奋力一击	2	—	可以造成更高威力伤害
瞬间集中	2	—	固定时间内增加命中率，攻速（第一级10秒，每级多10秒）
回避	2	—	有机率可以完全闪避对方攻击（最高30%）
体力回复	2	—	加速生命力的自然回复速度
旋风强波	3	专用	同时攻击周围敌人（会将敌人震开并昏迷1～3秒）
狂暴化	3	专用	使用双手武器时，在时间内增加攻击力、命中、攻速

(3) 魔法师

名 称	占格	职业锁定	功 能（效 果）
支配冰冻	5	—	施展冰冻系法术之攻击威力加成，所需 MP 减少
支配火焰	5	—	施展火焰系法术之攻击威力加成，所需 MP 减少
支配雷电	5	—	施展雷电系法术之攻击威力加成，所需 MP 减少
支配暗黑	5	—	施展暗黑系法术之攻击威力加成，所需 MP 减少
元素防御	2	—	防御冰炎雷魔法能力
冥想	2	—	魔力回复速度加快每次回复追加 3～30 点 MP
魔力增幅	3	专用	一定时间内（10 秒），魔法消耗 MP 加成，威力加成
魔力护盾	3	专用	时间内将施法者所承受的伤害由 MP 吸收

(4) 传教士

名 称	占格	职业锁定	功 能（效 果）
信仰	5	专用	加强回复术点数，加强圣光威力，神圣抗力加成
圣光	2	专用	对不死系攻击魔法
祝福	2	专用	提升属性 1～5 点（祝福等级/ 2）祝福传送浮石(1～10 次)
回复术	2	专用	回复 HP
神圣抗力	2	专用	有机率可以抵抗不死生物及暗黑属性攻击所造成伤害
神圣领域	3	专用	隐形（时间＝等级×3 秒）（怪物看不到，不能移动）
复活术	3	专用	使得无法战斗的同伴复活

(5) 采集猎人

名 称	占格	职业锁定	功 能（效 果）
射击	5	—	使用弓箭类武器种类限制，命中率、攻击威力加成

续表

名 称	占格	职业锁定	功 能（效 果）
强射	3	—	可在射击时造成额外伤害，最高3倍
二段斩	3	—	可在使用小刀类武器时，造成连续两次伤害
涂毒	3	专用	可在一定时间内让武器在攻击时造成对方中毒
潜行	5	专用	隐形移动的能力（其他玩家看得到）
动物知识	3	—	对动物攻击力的加成
矿物采集	3	—	对矿物的采集能力（铁矿、宝石）
植物采集	3	—	对植物的采集能力（木头、药材）
资源采集	3	—	对生物资源的采集能力（毛皮、骨骼）

（6）工匠

名 称	占格	职业锁定	功 能（效 果）
铁匠	5	—	铁制品制作限制，铁矿原料转换限制
木匠	5	—	木制品制作限制，木材原料转换限制
珠宝制作	5	—	珠宝制品制作限制，宝石原料转换限制
裁缝	5	—	布料、皮革制品制作限制，布料、皮革原料转换限制
机械制作	5	专用	机械类武器、装备、各种精密零件、工具的制作
修补能力	2	—	修复损坏物品
精准制作	2	专用	提升制作物品耐久度
机械操作	3	—	使用机械类武器命中率，加成强制命中加成

7. 怪物

（1）兽系

类别	体型	攻击	方式	主动	HP	抵抗	弱点
野鸡	小	超低	肉搏	否	超低	无	无
野兔	小	超低	肉搏	否	超低	无	无

续表

类别	体型	攻击	方式	主动	HP	抵抗	弱点
毒蛇	小	超低	肉搏.	是	超低	无	无
狐狸	小	超低	肉搏	否	低	无	无
老鹰	中	低	肉搏	否	低	无	无
野狼	中	低	肉搏	是	低	无	无
大熊	中	中	肉搏	是/否	中	无	无
大蟒蛇	中	高	肉搏	是	高	无	无
鸟人	中	中	肉搏	否	中	无	无
狮鸠	中	中	肉搏	否	中	炎	无
独角兽	中	高	闪电	否	中	雷	无
龙	大	高	肉搏	是	高	冰炎雷暗	无
上古龙	BOSS	魔法	肉搏	是	超高	魔法无效	无

（2）亚人系

类别	体型	攻击	方式	主动	HP	抵抗	弱点
哥布尔	中	低	肉搏	是/否	低	无	无
哥布尔弓箭手	中	中	弓箭	是	中	无	无
男强盗	中	中	肉搏	是	中	无	无
女强盗	中	中	肉搏	是	中	无	无
兽人战士	中	中	肉搏	是	中	无	雷电
兽人法师	中	中	魔法	是	中	无	雷电
独眼巨人	大	高	肉搏	是	高	无	雷电
兽人王	BOSS	高	肉搏	是	高	无	雷电

（3）元素系

类别	体型	攻击	方式	主动	HP	抵抗	弱点
泥巴怪	小	超低	肉搏	否	超低	无	无

类别	体型	攻击	方式	主动	HP	抵抗	弱点
小妖精	小	低	魔法	否	超低	无	物理
迷你小妖精	小	低	魔法	否	超低	无	物理
蔓藤怪	中	低	肉搏	否	低	无	火焰
石头怪	中	中	肉搏	否	中	物理、冰炎雷	冰炎雷
水晶怪	中	中	肉搏	否	中	物理、冰炎雷	冰炎雷
远古树精	中	高	魔法	否	高	无	火焰
风元素	中	高	魔法	否	高	物理无效	无
风之精灵	中	高	魔法	否	高	物理无效	无
水精灵	BOSS	高	魔法	否	高	物理无效	火焰

（4）不死系

类别	体型	攻击	方式	主动	HP	抵抗	弱点
吸血蝙蝠	超小	超低	肉搏	是	超低	无	无
幽灵	中	中	肉搏	是	低	物理无效	无
魅影	中	中	肉搏	是	低	物理无效	无
魔女幽灵	中	中	肉搏	是	低	物理无效	无
僵尸	中	低	肉搏	是	低	无	无
骷髅战士	中	中	肉搏	是	中	无	无
兽人骷髅战士	中	中	肉搏	是	中	无	无
骷髅战士队长	中	中	肉搏	是	中	无	无
兽人骷髅王	中	中	肉搏	是	中	无	无
骷髅巫师	中	中	魔法	是	中	无	无
小恶魔	小	高	魔法	是	中	无	无
女妖	中	高	魔法	是	高	无	无
恶魔	大	高	魔法	是	高	无	无
炎魔	BOSS	超高	肉搏	是	超高	火焰	冰冻

（5）莱姆系

类别	体型	攻击	方式	主动	HP	抵抗	弱点
莱姆	小	超低	肉搏	否	超低	无	无
莱姆王	中	超低	肉搏	否	高	无	无

三、操作举例

1. 冰雷法师练级

首先是选择种族。通常可以选飞灵，最重要的好处就是它跑得快，这个能力对于法师来说应该是保命的最大保证。然后是人物初始能力，可以选择 STR1、INT9、DEX9、CON1。选择 INT9 的理由是 INT 多，MP 才多。而选 STR1 是因为法师的力量绝对不会高的。而选 DEX9 主要是因为 DEX 会影响咏唱速度，而选 CON1 就随便了。

进入了游戏世界后，会看到 1 个神官样的 NPC，这人就是记录 NPC，可以帮你记住死后的复活地点，不远处有另外 3 个 NPC，与中间的那位谈话，选“给我新手装备”，她就会让你去找武器店老板娘。根据指示来到东北方的武器店处，和老板娘说话，得到 1 把“新手小刀”，打开“道具栏—武器”，双击小刀，把它装备起来。回到刚才的 NPC 处，继续向她要新手装备，可得 200 块钱。接下来，当然是就职魔法师。

接下来，来到小地图最左下方的位置，这里有 3 个老法师，分别代表电、水、火 3 个元素。随便找一位说话，他会让你去伊加草原找妖精学习和精灵说话。然后，就可以出发找妖精 NPC 了。

首先从新手村的下边出去，来到新手锻炼区，向下穿过新手区，来到一个大城市，从城市的左边出去就是要去的那个伊加草

原了。沿着地图上边显示的路走，在码头处可找到妖精 NPC，和她说话，选“我要学习……”，然后 NPC 会帮你咏唱。完成后就可以回到那 3 个老法师那里学魔法了。



有 3 种法术可以选择，分别是电、火和冰。以选冰为例，1 级冰魔法“冰箭”只要冰系 1 级就能掌握，2 级冰魔法“冰雨”要 3 级才能掌握，3 级冰魔法“冰冻”要 5 级才能掌握……现在开始学习。

首先，一开始人物都有 3 点技能点，也就是最多可以学 3 种技能。先学冰系掌握，这样就有了 Lv1 的掌握技能。然后，学冰箭，又花去 1 个技能点。剩下的 1 个建议学“冥想”，可以提高 MP 的恢复速度。这样，魔法师就完成了。

接下来可以去新手区打打兔子来升级，这里说一下一些共通技能的特性。

冥想：最高级数为 10 级，被动技能。1 级每 10 秒恢复 3 点 MP，以后每升 1 级增加 3 点（恢复的量会根据你的 INT 有所变化，以 4 级 INT11 来说，1 级是每 10 秒恢复 5 点 MP）。

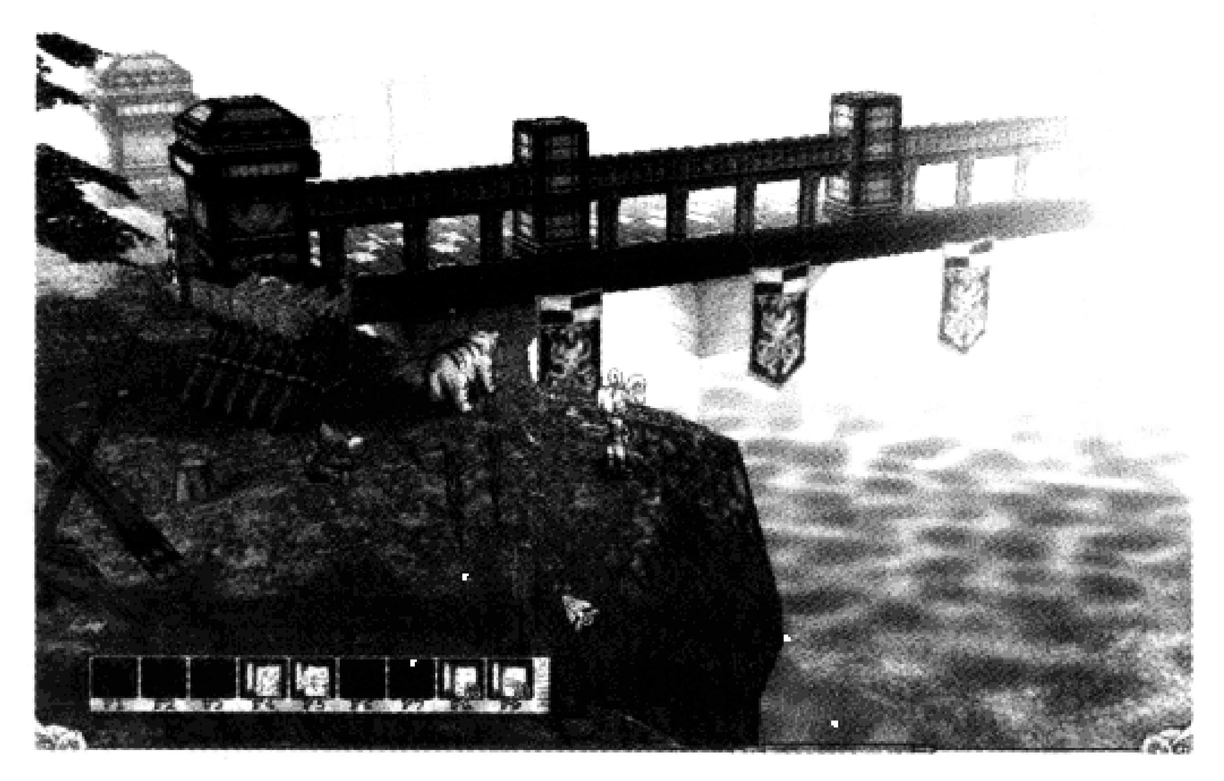
冰系技能：冰掌握最高 10 级，被动技能。1 级，增加 5 点冰系伤害，冰系技能 MP 消耗减少 3%，咏唱需要时间减少 3%。以后每增加 1 级，伤害增加 5，MP 消耗减少 3%，需要时间减少 3%。

冰箭：最高 10 级，主动技能。1 级，20 伤害，咏唱时间大概 1 秒，箭数 1 箭，30%使攻击对象冰冻，冰冻时间 2 秒。以后每增加 1 级，伤害不增加，增加箭数 1 箭，增加 5%概率使对象冰冻，冰冻时间增加 1 秒（1 级的时候打兔子是 20～30，冰掌握 Lv3 时，打兔子 4×，算是比较稳定的伤害技能）。

冰雨：最高 10 级，主动技能，范围攻击。1 级，10 伤害，咏唱时间大概 2 秒，6 下攻击，范围 15 格，冰冻概率 30%，冰冻 2 秒。以后每增加 1 级，伤害不变，次数增加 1 下，范围增加 1 格，冰冻概率增加 5%，冰冻时间增加 1 秒。这项技能算是能力很强的技能，它的 6 次伤害不是分开打的，而是一次打完，也就是说，1 级的基本伤害就是 10×6=60，然而，真正恐怖的地方在于，冰掌握对它是每 1 次攻击都增加伤害。就达成学习条件的 Lv3 冰掌握来说，每次击打就增加了 10 的伤害，1 级的伤害就是（10+10）×6=120。以打新手区的狐狸讲，两下就消灭 1 只。另外，因为飞灵移动速度快，狐狸跑得慢，所以可以打 1 只狐狸 1 下，然后打另外 1 只，再打 1 只……这样打了一堆后，算好时间扔个“冰雨”就全结束了。

冰冻：最高 10 级，主动技能，冰封敌人。1 级，冰冻概率 82%，冰冻 3 秒。以后每增加 1 级，冰冻概率增加 2%，冰冻时间增加 2 秒。以 10 级说，冰冻概率 100%，冰冻 21 秒，这时间好长。

当然，练级的方法不只一种，这只是其中一个例子。玩家可根据自己的实际情况去练。



2. 传教士练级

新手传教士一上来该做的是任务，先从新手任务做起，然后是学技能任务。技能最好先学信仰、圣光、冥想，其中信仰是必须学的，信仰和圣光是做牧师技能任务学得的，冥想是做法师技能任务学得的。一开始的新人就有 3 个技能点，所以就能学这 3 个了。升 2 级后学回复和祝福。

传教士能免费直接传送到别的城市。

学完后买 20 个加 ST 的荔枝。传教士练级大多是前 5 级杀兔子，然后杀僵尸，杀到 20 级。从风之圣地的东门出去，在地图的左上角有一块僵尸区，用圣光讨伐他们，注意新手不要进到太里面，里面怪物太多，容易身亡。在这里大约练到 20 级。由于在 30 级学技能时会用到金沙，而且学一个要 20 个金沙，因此最好现在就开始收集起。

到了 15 级以后，再不济也应该有 5000 元了，现在，去防具店买 15 级的防具，所有的都要买，这样能具有一定的防御力，就可以去打骷髅战士了。

在能够打毒僵尸时，找个战士（其实只要是个人就行了）组队，让战士进去引怪，自己在外面等，战士出来后开始打，战士围着你转，转到妖怪全死为止。这种俗称“开火车”的方法是玩《仙境传说》时常用的方法，在战士倒下之前，不用怕妖怪会来打你。这样练级能省下不少的时间，因为单练常会遇到没有 MP 的问题，而这时又没有钱买蓝水。这样的方法就可以省钱又能带个朋友升级，因为前期的战士、法师练起来有点吃力，应该多照顾一下，以后还要多靠他们才能打下去的。



到了 20 级时，把晋级任务完成，做起来很简单，要交的是 10 个巨毒液，这应该已经拿到手了。晋级后就可以去找个同级的传教士去死亡沙漠，这里有骷髅战士、骷髅巫师等等。别去右下角，那里有个女刺客，目前的等级肯定不是她的对手。这时还不能打败骷髅战士，不过两个人配合好点，同一时间就能打败它了。这里的怪物多得是，可在这里慢慢升级。推荐与级别差不多的战士和法师（法师一定要会群魔）组队，由战士引怪，法师用群魔，3 个法师打一群，这样速度就会加快许多。而传教士这时

的工作是加加血和祝福就行了。因为此时法师、战士单练还是很困难，当传教士的也要帮帮他们。

很快30级的辛苦历程就圆满完成了，以后可以去学高级技能，30级后还可以在死亡沙漠里升级，只是升级速度慢了很多。

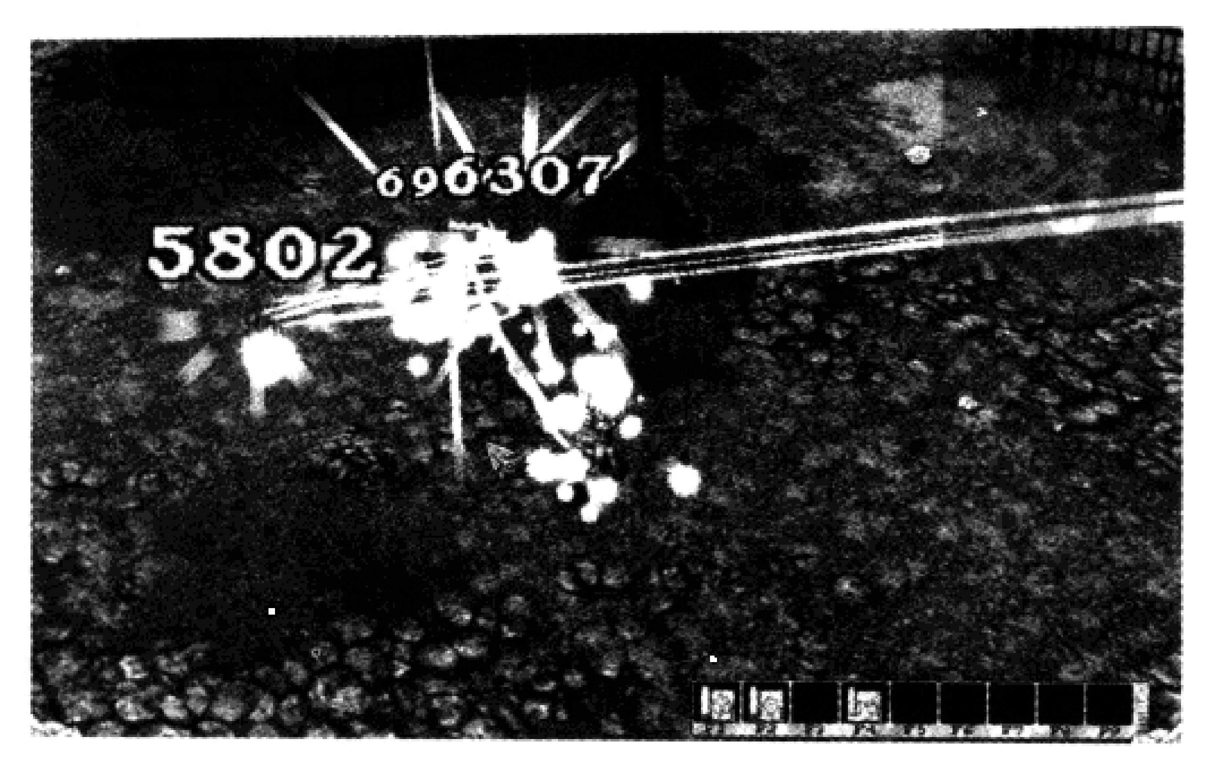
传教士在初期的升级不是最快的，弓手会更快一些。至于技能点怎么加应该没有太多讲究，随便加就行了，因为技能点足够，先把信仰、回复、祝福、复活、冥想等先加满再说，至于圣光，有1级就够用了。加技能点的方法可以灵活运用，每种加的方法都有优点，但没一个是绝对好的。

3. 弓箭猎手练级

点数分配时建议STR9，DEX9。出生后找新手导师接任务，拿新手小刀和200钱，再找南门的守卫说话，说完去右上角拿鞋，把新手小刀卖了（只能卖1元），买个最便宜的小刀，再买个80元钱的手套。接着去右下角找老猎人和北门的骑士长，把这2个任务都接了。现在可以出南门去打小鸡（1级）、小兔（5级）了，先别打狐狸（10级）。没血了就回城到中央喷泉右边找个女人帮你加满血，一直到10级都可以用这个方法来恢复。

在东门外打到10个苹果后就收工，再去把除了碎皮和苹果的其他东西都卖了。如果碎皮还没打够，就去右上角的材料商那里买，补到10个。把猎人和战士的任务都做了，这时可学的技能有射击、动物知识、强射（如果不PK，这个技能就没有什么用，一开始也可以不学），再找骑士长学回复（也可以不学，而是先提高动物知识的点数）、瞬间集中。现在有钱就去买些初级防具，没钱就买把弓和1000支箭。

如果现在还不到5级，可继续在南门打兔子。到了5级可去东门外左下角打爆猛山鸡（15级），和它拉开距离，有回复的可站着不动打，没有回复的就不要呆着不动了。这时的练级比较容



易，操作正常的话基本不会受伤。这里的女飞贼可不要去惹她。暴猛山鸡会掉力量斗篷和怪物蛋，力量斗篷可以自己先穿，以后有了敏捷斗篷再换。怪物蛋可以卖给喜欢放怪的人，其他会掉的还有彩虹羽毛 500 块、狂暴素 500 块、羽毛 10 块、活力液 50 块，后面 2 种的物品虽然卖的钱少，但这两样放在背包里可是 30 个一堆的，不占地方。这样到把箭射完基本上能够赚回成本还略有盈余。

在东门外练到 10 级就可以换地方去打 20 级的怪了。20 级的动物有飞天狐，可去风城北门那里打，地方也比较近，可是那里有主攻的 LM 小拉拉，现在还打不了。也可以从伊卡多西门出去，在这里可一直练到 15 级，这里地方较小，不要往死角里走，练到 15 级就可撤了。

练到 15 级就该打 25 级的怪物了，就是加利瓦西门的伊加草原上的凶猛飞兔。它跑得也不算快。如果能组到个法师的话可以组队“开火车”，这里就是锻炼猎人“开火车”最好的地方了。组个暗法或是火法，最好能在 2 次魔法里解决掉怪物，既省时又

省钱，东西掉了要快抢。建议在这里多打些时间，打出个敏捷斗篷，以后就好打了。这里还有兔王和妖精小王，不过以现在这个级别打起来还是有危险的，以后再说吧。

练到 20 级了，该打 30 级的怪物。可回到伊卡多西门去，那里有 30 级的狂暴大熊。这东西走得很慢，建议还是组法师“开火车”，那里地方有点小，不过熟练了还是不怕的，这样既升级快又省钱。大熊会掉下库姆之星，对兽人攻击加成，现在还用不上，如果不缺钱的就戴着吧。反正手指部位空着也是空着。这里熊还会掉下强活力液，能卖 100 块。这地图有鸡王，大概 10 分钟就能打 1 个，就在提姆桥左边一点的地方，可以顺手打打，打败鸡王会掉花圈，可以戴在头上。



练到 25 级时该去打 35 级的动物，如魔力小蛋，在伊卡多南门的毒沼怪里有，可在左下角一个转弯处打它。打这东西不赚钱，会掉下龙草、魔力粉、精纯魔力粉、彩虹羽毛、怪物蛋。这时要小心一些，魔力小蛋的移动速度比前几种怪物都要快。不过已经练到 25 级了，打起来应该没有问题。找法师组队仍然是快

速练级的不二法门。这里地方也非常小，而且有几个不明显的走不过去的障碍物，一开始拉动怪物的时候很容易在这几个地方被卡死，熟悉后就好了。如果不想被卡住，那就只能在狂暴大熊那里练到 30 级了。

练到 30 级就差不多了，可打的 40 级的怪物有白幻狐。从库姆要塞东门出去，经过勇气桥到寂静平原，地点在左下角。还是采用组法师练的方法，当然一个人打也可以，不过狐狸走得也不慢，30 级全加敏的射速还是很容易让它走到自己面前，如果组不到法师也可以组一个会 10 级祝福的传教士，因为你如果加全敏，再穿+9 左右的敏捷斗篷，然后让传教士帮你祝福，这时射速就能提高了一个等级。传教士可以去右上角打骷髅战士、骷髅巫师和骷髅战士队长。自己就在右下方打打白幻狐，可打出智慧斗篷，出的大多是+8 以上的智慧。不过好像智慧斗篷都没人要，可以卖给商店，还能卖个 5W。

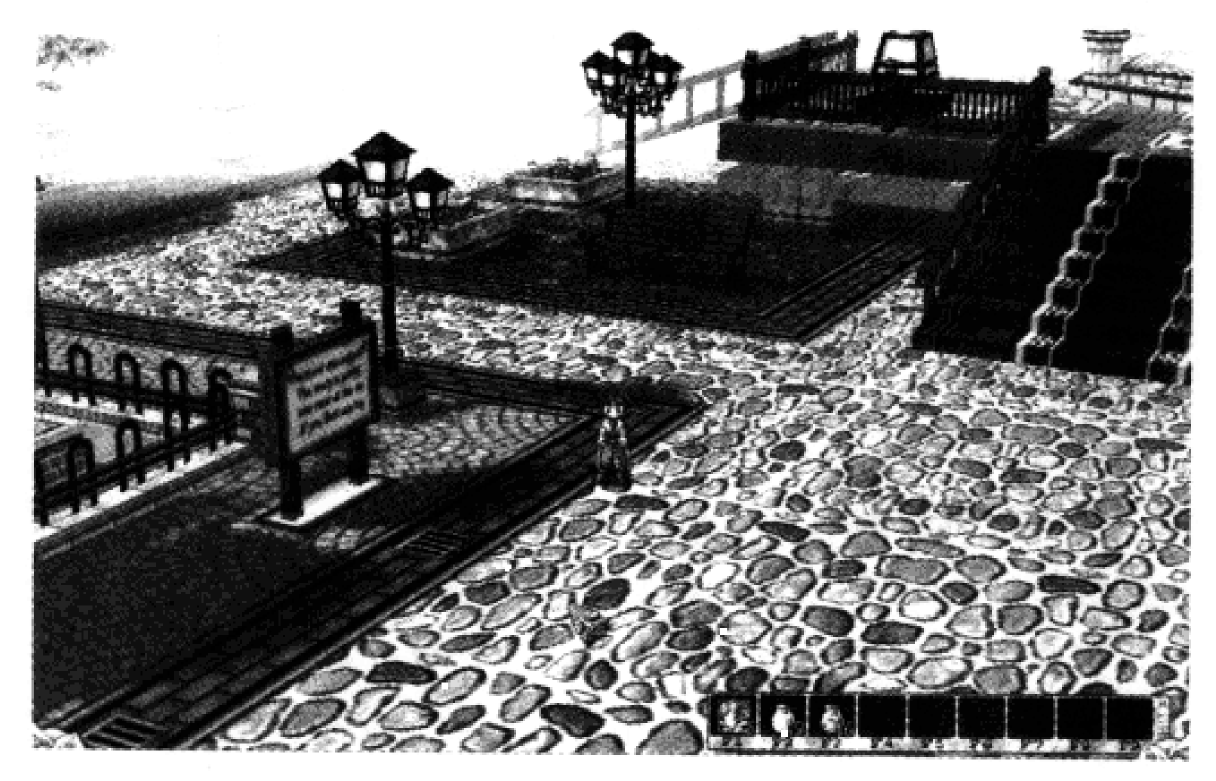
练到 35 级时，如果不怕死而且钱也多的话，可以去毒沼泽和迷雾森林打小蛋鸟。这东西 45 级，攻击力也不弱。保守点的还是在白狐狸那里打到了 40 级吧。

练到 40 级后应该去打 50 级的黄金兔。最好能组进一个战士一起去。也可以组队打兽人，这个应该能更快些，不过现在在游戏中打兽人的人很多，高级点的都在那里打了。

下面来说说弓箭猎人的技能。

猎人 30 级的时候能学 3 个技能：潜行、涂毒、偷袭（需要 1 级潜行前置）。

这 3 个技能对于弓猎来说几乎用不上，如果不学潜行可以去学回血。建议在练到 40 时把射击加到 8，因为能正好拿起 40 级的弓，动物知识加满则练级快，强射如果需要 PK 的可以加多点。瞬间加到 4～5 级，主要不是为了加命，而是为了攻击速度，



闪避加到 8，当然也只能加到 8。

在点数分配方面，如果练的是全敏，虽然攻击速度快了，但是攻击力低、防御能力也低，建议到 40 级时把 STR 加到 20 可以穿起防御力高的铠甲，其他的全加敏。

就练级的经验说，还是多组队为好，虽然猎人单练是最快的，但是组队省钱啊。和法师组队省箭，和传教士组队省药，和法师、传教士组队又省箭又省药。我花了 1 周的时候练到了 40 级也没觉得很慢，人多在一起聊聊天也很开心。另外，虽然钱不多，但是也不要贪财，自己不用的东西打到了还是给同组需要的人。这样关系好了，别人打到的东西也会给你。朋友多了还是省钱。



《大清帝国》系列是一款宏伟的、史诗般的网络游戏。这款游戏将以任务的方式让玩家全方位领略大清帝国260年的风云史。玩家将亲身参与到一系列重大历史事件的过程，例如决战山海关、平定三藩、收复台湾、雅克萨大会战等等。所有的历史将因为玩家的参与而被赋予全新的含义。

《大清帝国》采用目前最先进的 Realtime 3D 技术，游戏世界的一切事物，无论是场景、人物，还是武器、仙术，都是通过核心引擎即时运算生成的。游戏基于 OpenGL 的渲染构架和场景管理算法，渲染效率很高，在通常配置的机器上（AMD 1GHz CPU，128MB 内存，GeForce 2，32MB 显存），800×600 分辨率，32 位真彩色，每秒可以渲染约 53 万面，速度维持在 20 帧/秒以上。同时，引擎采用了连续性细节层控制，可以随着物体逐渐远离镜头而自动减面，从而提高运行效率。一般的 3D 引擎，如 Quake III，只支持室内场景（BSP），而 EGE 支持室内场景、野外地形场景（类似《三角洲部队》）、海底场景以及无重力空间场景，这使得游戏世界非常丰富。

《大清帝国》是一款拥有庞大的剧情架构的网络游戏，将彻底改变单机派玩家说网络派玩家看不到精彩剧情的说法。《大清帝国》这款游戏将会是一款同时拥有单机与网络两者长处的游戏，用错综复杂的主、支线剧情交错贯穿整个游戏。在整个游戏

过程中，玩家不仅能够感受到一个时代的使命，还有师门的恩怨、江湖的血雨腥风。玩家的任务栏永远不会是空的，玩家的问题不再是“我现在 30 级了，该去哪里练级？”而是诸如“我要去劫法场，救袁崇焕，哪位兄弟仗义相助？”

与 2D 游戏相比，Real 3D 游戏的最大特色在于能够让玩家身临其境地投入到游戏中。然而，一般的游戏玩家在进行 Real 3D 的游戏时，常常会因镜头的过度晃动而导致头晕的情况。《大清帝国》引擎小组经过长时间的研究测试，提出了一种全新的“智能视角”概念，将镜头与玩家的操作完全分离计算，其中，摄像机镜头将根据角色的动作和场景的位置进行智能跟随。当然，除了智能视角外，游戏也保留了主视角、俯角、尾随视角供玩家自由选择。同时，游戏将同时支持鼠标和键盘两种不同的操作方式。

游戏场景中效果绚丽而多变。在光效方面，同时支持太阳光、环境光、动态光源、特效光（如闪电、法术等带来的光效）；在环境表现方面，支持大气效果、质量雾，支持多层动态云层；用于营造游戏中场景舞台的整体氛围。游戏中共使用了 4 种色彩截然不同的环境光，分别营造出朝露、落日、夜幕、烟雾 4 种效果。在天气变化方面支持闪电、眩光、雨、雪等天气变化，并支持昼夜变化。场景中还存在烟雾、云层、雨、雪等，都可以真实地随风飘动。在水中模拟水流和浮力，使得海底龙宫等场景感受独特。

在音响方面，游戏具有逼真的 3D 声音模拟系统，支持单声道、立体声、3.1、4.1、5.1、6.1、7.2、9.2、14.3 音频系统，同时支持 32 个独立 3D 声音频道，最高可支持 128 个独立 3D 声音频道。同时游戏还支持流媒体，可以进行广播的现场直播。逼真的 3D 音频定位系统让玩家能够更加身临其境地体会游戏美妙

的场景。

在网络速度方面，引擎中针对当前网络传输中存在的3个限制（即带宽有限、存在数据丢包、网络延迟），采取了多种策略进行应对。

对于带宽的限制，引擎中采用独特的数据结构和算法，支持仅对有变动的数据进行更新，从而减少了数据传输量。另外，也对整数、浮点数、字符串采用了不同的压缩算法。

针对数据丢包的问题，研发了一种新的建立在UDP和TCP传输协议之上的传输协议，兼有UDP和TCP的优点。而且将数据按照重要级别和优先级别进行两次分级传输。重要性描述的是数据如果丢包是否需要重发，优先性描述了数据发送和重新发送的频率。数据传输频率是建立在服务器和客户端网络状况的基础上，网络较好的客户段可以获得更快的数据更新和更平滑的效果。

网络延迟是网络中常出现的问题，通常会给玩家造成动作的滞后感和游戏的不连贯感，因此，客户端使用外推算法模拟其他对象，一旦发现预定数据报没有按时抵达，会根据其他玩家之前的运动状况，来推测其他玩家现在的运动状况。当测知服务器的准确运动状况滞后时，会再次使用插值算法将这些运动对象平滑地过渡到准确的位置。因此即使发生了网络延迟，客户端也不会有滞后感和不连贯感。

游戏的公平性对于网络游戏来说，其重要性与游戏玩法同等重要，为了防止作弊方面，引擎中采用了服务器端模拟的技术。客户端的转换层仅将玩家当前的操作转换成相对应的玩家单位操作，服务器端模拟所有玩家的位移、伤害等状况。所有的对象都只存在于服务器段，客户段仅存在服务器段对象的印象。同时，引擎的网络传输架构中使用了一种防止玩家恶意进行欺诈连接的

算法，防止玩家通过恶意修改程序资料和反编译程序进行欺诈。

在保护玩家的数据资料方面，引擎中强调了任何时候都不直接存取玩家的ID和密码，所有玩家密码都经过了加密之后向服务器传输。而且与玩家相关的任何临时文件都不会保存在本机，防止了包括追踪内存等手段进行玩家的密码破解等非法行为的发生。

一、游戏介绍

1. 背景故事

《大清帝国》是一款时间跨度为260年的网络游戏，从大清建国开始讲述，以章回式的游戏架构展现给玩家一个诗史般的历史卷轴，诉说一个朝代的兴起、辉煌、终结的经过，通过分章节的方式来推动历史的车轮不断往前滚动。

故事从公元1644年开始，这一年，各种天象异兆与形形色色的流言传闻就播撒开来，而那大明皇室的钦天监也似乎从未有那样忙碌过。

正月初三，从北边大漠深处席卷而来的大风，裹挟着狂暴的黄沙，北京城天昏地暗，崇祯皇帝惊恐不安，他亲临钦天监，令卦师立即占卜吉凶。却想不到那卦辞竟是：风从乾起，主暴兵，城破。崇祯皇帝一时目瞪口呆，惊恐万状。

正月初五。安徽凤阳这个大明祖迹龙脉发生强烈地震。面对龙脉断裂，崇祯皇帝大哭一声，竟至昏死过去。

正月十一日暗夜。一颗贼星窜入了月中。钦天监卜辞：星走月中，国破君亡。崇祯皇帝默默哀泣，伏惟祈祷。

二月初，钦天监面奏皇上：星河中帝星下移，日月黯淡无光。

二月底，南京大明孝陵园。一天半夜，守陵的官吏只听见陵园中四处传出悲惨的哭泣声，声传数里，令人毛骨悚然。于是，守陵官吏立即飞马传报京城。

这一年，大饥荒遍布大半个中国。肆虐的瘟疫蹂躏着云贵两地。李自成大军正从西安向北推进，席卷着华北大地。满洲铁骑正挥师南下，辽东与蒙古山口岌岌可危，边关险情像雪片似的飞进紫禁城。张献忠四川称王，肆意践踏大西南，西南沦于政治瘫痪。二百余年的大明皇朝摇摇欲坠，危在旦夕。

游戏的故事也从这里开始。

2. 地图

满洲新手村：清方势力玩家——开始出生地，这里可以学习最初级的技能，完成游戏中的第一个任务。这里是满洲人聚集的地方，明朝人在这里是不受欢迎的。

明朝新手村：明方势力玩家——开始出生地，这里可以学习最初级的技能，完成游戏中的第一个任务。这里是明朝关外的主要城镇，满人在这里是不受欢迎的。

女真地图 1 和女真地图 2：和关外的未开化的部落相连接，这里经常有猛兽和凶恶的部落士兵。

女真部落 A：女真部落的营地，凶猛的女真人对入侵者总是毫不留情地屠杀。

长白山：长白山上有多种的凶猛怪兽和盗贼，但是也是连接盛京的必经之路。

图伦城外：位于苏克苏浒河与浑河汇合处的东南，为明朝暗中扶持以压制努尔哈赤的重要城镇，由尼堪外兰镇守。

盛京：满洲的军事文化重地，是满洲关外的第一大城，满洲积极吸取汉族文化，并和明朝开展贸易往来，因此汉人在这里不会受到驱逐。

3. 职业介绍

(1) 战士



战士能挨能打，拥有所有职业中最高的生命点数。在战斗中，战士总是处于战斗的第一线，直接面对敌人，勇往无前。在遭遇特别强力的敌人时，往往以战士的死亡来揭示战斗的失败，然而也正由于这种大无畏的精神，为战士获得其他职业的尊敬。

战士拥有强大的防御力。可以穿最重、防御最高的铠甲。战士是队伍中不可或缺的角色，一个没有战士的队伍也不会拥有很强的战斗力。合格的战士必须了解每一种怪物的特性，特别是他们每一种攻击方式的特性。由于怪物的每一种攻击都能得到最切身的体会，因此做到这一点并不困难。

喜欢砍杀、喜欢短兵相接的玩家适合选择战士作为游戏的职业。

起始属性：力量 8、眼力 4、身法 2、强壮 8、内功 2、生命 40、真气 10。

(2) 弓箭手



弓箭手站在战士后面，通观全局，用手中的弓箭给敌人无情的打击。弓箭手没有战士那样强悍的体质，也没有武术家那样强力的气功，但却拥有独一无二的冷静气质。称职的弓箭手往往能先发制人地消灭敌人中的麻烦角色，把队伍的危险降到最低。同时，也能在未知的危险到来之前对队伍发出警告。一支没有弓箭手的队伍也能生存，然而，一支拥有优秀

弓箭手的队伍无疑是最强的。

弓箭手是远程杀伤的职业，拥有持久、强劲的远程杀伤能力，是对敌人持续造成伤害的制造者。弓箭手拥有比武术家更为强劲的单点杀伤能力，又有着战士所没有的远程打击能力，这意味着他能够迅速干掉敌方中的麻烦角色。

适合人群：头脑冷静，能审时度势，纵观全局，具有领导才能的玩家。

起始属性：力量 3、眼力 8、身法 5、强壮 5、内功 3、生命 25、真气 15。

职业进阶：可从神箭手升到紧那罗。也可从暗器大师升到迦喽啰。

(3) 武术家

武术家是中国古武术的追寻者，他们修行强大深奥的中国古武术。在战场上，几个杰出的武术家可以扭转战局。以深厚内力为基础发动的强力招式能轻易撕破对方看似坚固的防线。由于对古武术无比执著的追求，因而拥有最强的防御方式：以毁灭性的古武术，在进入危险范围之前将敌人毁灭。

然而，由于过于专注于内功的修炼，他们的肌肉往往缺乏锻炼，而为了更方便地使用古武术，武术家们更是为此放弃了能提供强力防护的铠甲。武术家只有很少的生命点数，虽然也使用剑，但在近程格斗方面没有过人的表现。剑对他们来说只是用来发动强力古武术的媒介，对于绝大多数武术家来说，是耻于用手中的武器砍杀正面的对手的。武术家在肉搏战时是很差的。就算是最强的剑也比其他相等职业武器造成的伤害低。在对抗一些动物时，就会发现古武术强大的地方。评估对手

时要考虑你的攻击力。如果没有足以击杀它的真气点数及解决它的攻击力，也许就需要逃命了。

适合人群：喜欢华丽大规模杀伤招式，头脑能时时保持冷静的玩家。

起始属性：力量3、眼力3、身法4、强壮4、内功10、生命20、真气50。

职业进阶：从剑客升为龙，或从气功大师升为乾达婆。

（4）书生



时逢乱世，天下狼烟四起，手无缚鸡之力的文弱书生本身没什么攻击力，然而，智慧是书生们最大的武器。

在战斗中，书生是队伍中当之无愧的灵魂人物，他们精通各种阵法，熟知五行相生相克，并能利用阵法的相生相克有效地增强我方所有队员的能力，还可以减少对方的能力。

适合人群：善于通观全局、瞻前顾后的玩家。

有一部分立志救人的书生走上了医者之路，他们精通各种医术，甚至经常亲赴战场，让第一线的伤兵们得到及时的治疗。毫无疑问，一个称职的医者在任何队伍中都有着举足轻重的地位。医者通常站在队伍的后方，用医术让队伍保持持久的战斗力。医者使用各种神奇的医术，让身受重伤的队友重新站起来，永远在后面支持着队友。一支队伍如果没有医者，这支队伍将很快被敌人击溃。医者不管在哪里，都会有人很乐意跟你组队的。如果你喜欢交朋友或照顾大家，这个职业最适合不过了。

适合人群：喜欢照顾别人的玩家。

起始属性：力量2、眼力4、身法5、强壮5、内功8、生命25、真气40。

职业进阶：从神医升级到摩呼罗迦，或从军师升到天。

4. **技能资料**

穿云箭：射出的飞行道具可以穿过目标继续飞行。

淬毒：使武器上毒，击中目标会让目标中毒。

单体补血：对一个目标补血。

格挡：装备盾牌可以施放，大幅增加盾牌的格挡率。

金钟罩：修习金钟罩的修行者可以提高自身的防御力。

连击：对同一个目标连续击打。娴熟的技巧使得修炼者可以在一瞬间对一个目标进行多次的打击。

漫天花雨：装备暗器时可用，对周围的所有目标投掷暗器。

敲晕：对敌人奋力一击，可能造成敌人短时间的眩晕。

群体补血：对区域内所有己方补血。

二、游戏操作

1. **操作用键**

在游戏类型为 ARPG，玩家控制主角在地图上进行行走、战斗等游戏活动。以 3D 方式上图，默认以斜 40°的第 3 人称视角，可以通过 TAB 键切换第一、第三人称视角。在第三人称视角状态下可以通过鼠标滚轮（或者界面按钮）来拉伸镜头，通过鼠标右键可以旋转镜头。

（1）*左键操作*

左键点击敌人：对目标进行普通攻击。

左键点击空地：对该点寻径。

左键点击中立 NPC：走到该 NPC 旁边。

左键点击功能 NPC：走到该 NPC 旁边并打开功能界面或者进行交谈。

左键点击技能按钮：鼠标形状做出相应改变（如点选技能为范围性法术，则鼠标变为一个魔法阵，魔法阵大小等同作用范围类似于《魔兽争霸 3》的 blizzard 法术），然后选定技能释放目标，再次点击左键则对该目标释放。如目标非法（如单体攻击法术点在空地上，MP 不足等），则该操作无效，并给出相应的系统提示。

左键点击道具图标：拾取该道具。在道具栏的其他位置或者可装备该道具的位置点击左键：把该道具移至选定位置。在界面其他不适合放置该道具的位置点击左键：则该道具回到原先位置。在地图位置点击左键：弹出"是否丢弃该道具"的对话框。点击"确定"则丢弃该道具。

左键点击技能图标并按住不放：把该按钮粘在鼠标上。松开左键时，如鼠标位置为快捷栏，则将该按钮或道具放在该快捷栏，否则为丢弃该按钮。

（2）右键操作

右键点住地图任意位置：旋转镜头。

右键点击道具装备：使用该道具。

2. 佣兵系统

佣兵是战斗系统的一个强力增援，由于有了佣兵的培养，不但可以缓解玩家到后期升级缓慢的问题，还可以通过玩家与佣兵之间不同的加点组合，体现不同玩家的个性。而游戏的战斗场面也因为佣兵的加入而更加热闹、壮观，更能体现大清开国之时千军万马的宏伟战斗场面。

3. 结婚系统

结婚现在成了网络游戏必不可少的系统之一。游戏中的婚姻系统功能比其他游戏强。婚姻系统除了供玩家结婚，一起生活之外，还允许生子，而生下来的孩子还可以作为佣兵带出去培养。

孩子初始等级较低，但是培养成年之后会比一般佣兵强。

4. **自创武功**

拥有自创的绝世武功，成为一派宗师。行走江湖，行侠仗义，这是多少武侠迷的梦想。《大清帝国》便能帮助武侠迷实现这个愿望。在到达一定条件的时候，就可以寻找隐藏在乱世里的高人，在高人的指点之下，便可以开创自己的武功心法。还可以开帮立派，自成一家。在乱世日志中留下属于自己的一页。

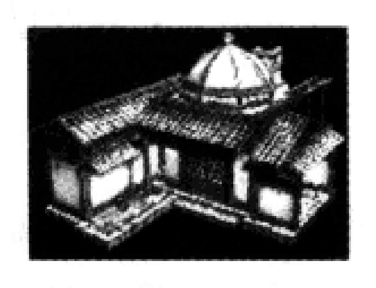
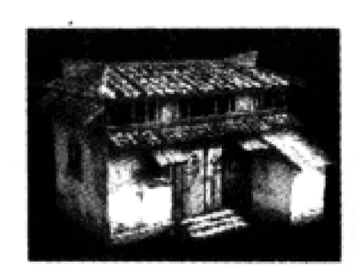
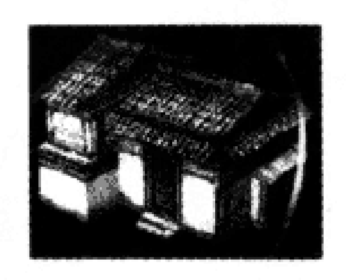
5. **短信系统**

短信系统提供给玩家的，是另外一种参与游戏的方式。让玩家可以有随时随地参与游戏的感觉。鉴于手机短信目前的形式，初步打算和游戏中的以下系统结合：交易系统（交易挂机），聊天系统，赌博系统和帮会系统（帮会功能）。

6. **房屋系统**

房屋系统是游戏的一个主系统，不但可以存放道具，也与佣兵系统、生产系统紧密联系。玩家在自己的专属空地中不是以NPC形式出现，而是以天神角度俯视，服务器只存放建筑、存放道具以及佣兵数据，不开新区。每个建筑都可点击，点击后弹出相应的界面。

游戏初期，玩家就可以通过完成特定任务得到一块专属空地，玩家可以在空地中建造特定建筑。

（1）建筑的用途

存放道具：玩家可以在空地建造自己的家，在家中可以存放

暂时不用的道具以及金钱。可存放道具、金钱的多少与家的等级有关。

驻扎佣兵：玩家可以在专属空地中建造佣兵居住建筑。每一座佣兵建筑都可以居住一个佣兵。

治疗佣兵：佣兵在战场上死亡时，会自动回到佣兵建筑里，并且成为重伤状态，无法出战。如果在家中建造医疗建筑，就可以让佣兵恢复为正常状态。

加工：加工职业可在自己的空地里建造加工建筑，用来加工道具。

训练、转职：建造相应的训练建筑可以提升佣兵技能等级。当佣兵建筑升级时，还可以让所居住的佣兵进行转职。

(2) 建筑的流程

与特定 NPC 交谈后回到自己的专属空地。点击右上方的建造按钮，弹出建造选单，可建造的有佣兵居所、佣兵升级建筑、医疗建筑。这个界面与《魔法门英雄无敌》的建造界面很类似。

点选建筑图标后再点击确定按钮则完成（如果条件不满足，如矿石不够，职业不对）则对应按钮为红色。界面消失后在地图上出现半透明的房子，如果地形不适合建造，则房子呈红色。这有些类似《魔兽争霸 3》建造建筑的方式。地表上出现房子的第一形态，随着上线时间慢慢变为第二、完成形态。

建筑的限制：可建造的建筑受到职业、所在时代，以及已有建筑等的制约。

建筑升级流程：点击右上方的升级按钮，鼠标形状改变。

点击地图上任一建筑，弹出界面显示升级需求，未达到需求的项目用红色显示。如所有需求都达到，则界面上的确定按钮是白色状态，否则为红色。点击“确定”，完成升级动作。

存取道具流程：点击存取按钮右上角存取按钮，弹出存取界

面。界面上方的格子为家里存放的格子，下面是自己道具栏的格子。上方格子的右下角显示家里的钱，下方格子的右下角显示身上的钱。此时可以将任意位置的道具移动到任意位置，即可完成对道具的存取动作。

点击上方的金钱按钮弹出取钱界面，点击下方的按钮弹出取钱界面。

建筑的拆除：点击右上方的拆除按钮，鼠标变为一把锤子。点击画面上任意建筑，弹出“是否拆除房子”的界面。点击“是”拆除，点击“否”取消。

（3）相关设定

在拥有建筑权力后，在可建筑空间拥有一定的格子数。可以在空的格子上建造建筑，可建筑的种类受到玩家职业等级、已有建筑等的限制。建筑的种类有家、房子和升级建筑。

家：存放道具、金钱。

房子：每个房子可容纳1个佣兵。

升级建筑：招募、训练佣兵。

三、游戏任务

游戏采用章回体风格来表现任务，更突显古色古香风格。

1. 明朝势力的章回体任务

（1）第一章　清剿女真

入伍应征。刚加入游戏的新手要加入明军。在新手村和明军将领李成梁（194，－399）交谈，得知明军正在对野蛮的女真人进行清剿，但是明军的士兵数量严重不足，女真人也时常偷袭明军士兵。交谈后，李成梁让你找小队长李秉（289，－301）领取一样兵器。选好兵器后，到新手村外的女真地图1杀几只狼，取

得“完美的狼皮”回来证明自己能参军。回到新手村，把完美的狼皮交给小队长李秉。完成任务。

杀死女真人。小队长李秉说最近女真人十分不安分，经常攻击落单的明朝士兵，小队长李秉要求主角前往女真地图1杀死游荡的女真士兵。在杀死游荡的女真人后，得到“女真令牌”。回到新手村，将女真令牌交给小队长李秉，结束任务。

诛杀努尔哈赤的祖父觉昌安和父亲塔克世。明朝将领李成梁告诉主角，明朝扶持苏克苏浒河部图伦城主尼堪外兰，希望通过尼堪外兰来控制女真各个部落。但是努尔哈赤的祖父觉昌安和父亲塔克世从中阻挠。李成梁决定派你前往诛杀觉昌安和塔克世。具体的情况可问小队长李秉。找到小队长李秉，小队长李秉说努尔哈赤的祖父和父亲在女真地图2中，因此立刻前往女真地图2诛杀觉昌安和塔克世，得到“族长腰牌”。回到新手村，将得到的族长腰牌交给李成梁，完成任务。

（2）第二章　仕途风云

收集供品。明朝已经控制了大部分的女真部落，因为努尔哈赤的祖父觉昌安和父亲塔克世指使女真人偷袭外出的明军士兵，导致李成梁无法去取各个部落进贡给明朝的贡品。接到明朝将领李成梁的命令，去女真各部落收集贡品人参、貂皮、鹿茸，进贡给明朝皇帝。前往长白山地图找董山要人参；前往女真部落A找首领李满要貂皮；前往图伦城找哈兰达要鹿茸。回到新手村，把取得的人参、貂皮、鹿茸交给李成梁，完成任务。

抓逃兵。女真不少部落开始反抗明朝的统治，不少明朝的士兵因为害怕打仗开了小差。和明朝将领李成梁交谈得知很多开小差的逃兵都跑到长白山躲起来了。因此前往长白山，打败一定数量的逃兵，得到“明兵腰牌”。回到新手村，把明兵腰牌交给小队长李秉即可。

送粮草。到宁远城外找到明军总兵满桂，要求运送一批粮草到半雪野外地图中的明军将领王化贞手中。和附近的明军小队长程维模交谈，得到粮草。前往半雪野外地图中找到明军将领王化贞，将粮草交给王化贞，取得密折。回到宁远城外，将密折交给明军总兵满桂，探子回报：你运送的粮草交给王化贞之后，在运送回军营的途中被后金军烧了。

（3）第三章　宁远会战

抓奸细。你和明军将领王化贞交谈得知明军中可能出现了奸细，将明军的动向告诉了后金军，致使明军节节败退，而且发现明军情报丢失了。为了守住宁远城，在宁远城外搜索替后金军送情报的奸细。杀了奸细，得到明军情报。回到王化贞处，将明军情报交给王化贞，完成任务。

护送大炮到宁远。和明军总兵满桂交谈，得知后金军已经打到宁远城下了，情势十分危急。总兵满桂命你前往山海关，护送一批红夷大炮到宁远，用来抵抗后金军，并将一封“救急文书”交给你。前往山海关找到山海关总兵吴三桂，将救急文书交给吴三桂，得到红夷大炮。带着红夷大炮到宁远城外交给满桂。明军靠这批红夷大炮大败后金军，使后金军统帅努尔哈赤受到重创。

杀努尔哈赤。明军将领王化贞说努尔哈赤被红夷大炮炸成重伤，要你追杀努尔哈赤，并取得“努尔哈赤的宝剑”。前往宁远城外，找到并杀死护送努尔哈赤的侍卫高手（女真勇士），得到努尔哈赤的宝剑。将宝剑带回去交给王化贞，完成任务。

（4）第四章　崇祯上台

入京觐见崇祯皇帝。在宁远大战中立下赫赫战功。受到新登基的明朝皇帝崇祯的召见。到了京城见到了崇祯皇帝，还得到赏赐。

杀魏忠贤。崇祯皇帝刚登基想大展拳脚，但是阉党把持朝

政。崇祯处处受到制约，为此崇祯命令主角到九千岁府中杀了魏忠贤。从崇祯那里得到“圣上手谕”和白绫。到了九千岁府中，将圣上手谕交给门口的守卫进入九千岁府。魏忠贤早知大事不妙，躲进密室。杀死魏忠贤的手下得到“密室的钥匙”。带着密室的钥匙进入魏忠贤的密室，将白绫交给魏忠贤，得到“九千岁金牌”。将九千岁金牌交给崇祯皇帝，完成任务。

抄魏忠贤家。崇祯皇帝派你去查抄魏忠贤的财产。取得圣旨后前往九千岁别府。将圣旨交给门卫进入别府。在九千岁别府中解除重重机关，杀死守卫财宝的卫士，取得“魏忠贤的财宝”。将财宝交给崇祯皇帝。

(5) 第五章　拯救袁崇焕

探听消息。崇祯皇帝中了皇太极的反间计，将袁崇焕打入死牢，准备处决。为了解救袁崇焕这位明朝良将忠臣，找到崇祯皇帝身边的太监曹化淳打听消息，曹化淳向主角索要“天下第一美酒”。前往酒楼老板处买“天下第一美酒”，酒楼老板说该酒已经卖完了，如果真的需要，可找“天下第一酒曲”、“天下第一泉水”、“天下第一糯米”、“天下第一酒坛”这四样酿造“天下第一美酒”的材料。出外找寻这四样材料后，交给酒店老板，得到“天下第一美酒”。将酒交给曹化淳，得到金令牌。

劫囚车。拿着金令牌来到死牢。将金令牌交给死牢看守，进入死牢。杀死看守袁崇焕的锦衣卫，和袁崇焕交谈。将金令牌交给袁崇焕，只要袁崇焕拿着金令牌就可以离开死牢，但是袁崇焕不愿苟且偷生，让主角将一封血书交给崇祯皇帝。袁崇焕被凌迟处死后，崇祯皇帝看了血书，后悔不已。

(6) 第六章　松锦会战

招兵买马。失去了袁崇焕，再次面对皇太极的大军，明朝急需能够担当重任的大将，于是决定寻访袁崇焕的旧部。袁崇焕原

来的部下祖大寿现在还在宁远守城，但是心存怨恨。出发前往宁远，将袁崇焕的“血书”交给祖大寿。祖大寿看完后感动不已，同意前往松锦抵抗后金，完成袁崇焕的遗愿。

杀清兵 NPC。前赴松锦战场杀敌。

（7）第七章　闯王进京

回北京，与闯王部队的 NPC 打仗。再送崇祯去煤山。

（8）第八章　山海关之战

联络各处义士防守山海关。崇祯自尽后，闯王进入北京城，明朝的最后一个抵抗者就是镇守山海关的吴三桂。闯王大军进攻山海关，吴三桂不仅要和多尔衮的大军战斗，还要抵抗闯王，形势十分危机。因此决定联络各方英雄，去山海关共御外敌，就在这时，李自成抢了陈圆圆的消息传入了吴三桂的耳里。吴三桂决定先杀闯王报仇

杀各种 NPC。吴三桂和闯王大战。在大战中，在你杀了 50 个闯王的士兵后，吴三桂打开山海关，引清兵入关，闯王大败。

（9）第九章　反清复明

联络反清复明的 NPC。由于清兵势大，已经不是短期内就可以打败的了，于是角色暂时隐退，去各地联络力量。

寻找太子。此时崇祯已死，太子下落不明，于是出外寻访太子，让天下反清复明之士拥护太子，建立反清政权。

（10）第十章　建立南明

此章的任务包括送太子到南明，招贤纳士，然后战败 BOSS 等内容。

2. 后金势力的章回体任务

（1）第一章　关外崛起

杀退敌兵。和新手村的长老（—157，45）说话，得知部落正遭到苏克苏浒河部落的攻打，情况十分危机，于是找长老自告

奋勇出门杀敌。找到武器管理员，选择一件兵器，到女真地图 1 杀掉苏克苏浒河部落的 10 个女真士兵，得到任务道具“女真令牌”。回新手村，将女真令牌交给长老。努尔哈赤很欣赏主角的勇猛，并希望主角替努尔哈赤报仇，杀了尼堪外兰。

杀尼堪外兰。长老说尼堪外兰得到明朝的支持，为非作歹，经常欺压其他部落，努尔哈赤多次努力与其修好，但是尼堪外兰都不理睬，甚至勾结明朝的官兵杀了努尔哈赤的祖父觉昌安和父亲塔克世。努尔哈赤决定派你去杀掉尼堪外兰。从长老那里得知阿台知道尼堪外兰的位置，于是到女真地图 2 找到阿台，得知尼堪外兰现在正和部下在图伦城外。颇费了一番周折，来到图伦城外找到了尼堪外兰，经过一番苦战，终于杀死了尼堪外兰，得到“尼堪外兰的腰刀”。回到新手村，将腰刀交给长老。努尔哈赤得知此事后，决定派你为先锋，攻打女真部落 A 苏克苏浒河。

占领女真部落 A。长老说女真部落 A 苏克苏浒河一直和明朝勾结，并害了努尔哈赤的祖父和父亲，因此努尔哈赤决定起兵攻打女真部落 A 苏克苏浒河。此次任务先去盛京找努尔哈赤拿“部落的旗帜”，再上苏克苏浒河部落的领地女真部落 A。经一番血战，把努尔哈赤的“部落的旗帜”插在女真部落 A 上。回到新手村，长老说努尔哈赤已经率兵灭掉了苏克苏浒河部落，从此在关外名声大噪，成为关外最强大的力量。努尔哈赤想让你联系关外其他几个德高望重的长老，创建一支更强大的军队。

创建八旗。努尔哈赤告诉你第一个长老纳林布禄和第二个长老图尔德目前正在盛京城内，努尔哈赤亲笔写了一封“建立八旗的密函”。在盛京城内找到长老纳林布禄、长老图尔德。让他们看了努尔哈赤的“建立八旗的密函”后。回新手村，找到长老，得知第三个长老勒布裔现在正在长白山打猎，但是第四个长老罗科现在不知道踪影。于是来到长白山找到长老勒布裔，给长老勒

布斋看“建立八旗的密函”，勒布斋答应了努尔哈赤的邀请，说长老罗科已经去了新手村。回到了新手村，找到了长老罗科，让长老罗科收下“建立八旗的密函”，于是罗科联系八个长老，创建了八旗，定都盛京。接下来要你去盛京助努尔哈赤一臂之力。

(2) 第二章　满蒙联盟

收集情报。在盛京找到了努尔哈赤的亲信布占泰，得知努尔哈赤在统一女真部落后最强大的敌人就是明朝了。努尔哈赤决定联合蒙古各个部落。此时后金已经派了探子潜人蒙古部落，要你去和探子接头，取回“蒙古情报”。前往蒙古部落，一路血战，在蒙古部落找到了探子，拿回了重要的蒙古情报。回盛京，将蒙古情报交给努尔哈赤。

杀蒙古部落 BOSS。努尔哈赤在了解蒙古军队的动向后，决定出兵蒙古。让你和布占泰商量。布占泰说蒙古的猛将呼别哲是一个难缠的对手，如果可以杀掉，将更有利于大军的出征。此时，探子正在打探呼别哲的信息，让你去找他了解详细的情况。来到蒙古部落，找到接头的探子，得知呼别哲在草原 1 地图。经过一番苦战，终于杀掉呼别哲，得到“呼别哲的令牌”。将令牌交给布占泰，于是努尔哈赤开始率兵出战蒙古 。

当使者出使蒙古。努尔哈赤一路大捷，蒙古各个部落都担心自己被后金军消灭。努尔哈赤觉得时机成熟了，要你将“盟约文书”交给蒙古使者以示修好，要求满蒙联合。得到盟约文书后出发前往乌兰巴托，但是一路上愤怒的蒙古士兵还不知道两国修好的消息，一路阻截主角。经过一路血战，终于来到了乌兰巴托，找到蒙古使者，将盟约文书交给蒙古使者，从此，满蒙联盟建立。努尔哈赤一统关外，开始发动对明朝的总攻。

(3) 第三章　宁远之战

收集明军军事情报。宁远是山海关外由袁崇焕所镇守的一道

屏障。努尔哈赤为了慎重起见，派探子打扮成难民潜入城中打探消息。再派你前往宁远城外和探子接头，得到“宁远城情报”，此时宁远城内仅有1万守军，并且都是老弱病残，不足为惧。不过袁崇焕勾结了某位后金大将，所以能信心十足地守着宁远城。

误杀嗝哈善。回到盛京，将宁远城情报交给布占泰。布占泰看过后，让你前去刺杀和袁崇焕勾结的后金大将嗝哈善。于是，在半雪野外的后金大军中找到了嗝哈善，经过一番苦战，终于杀死了嗝哈善并得到“嗝哈善的腰牌”。

宁远大战。回到盛京，将“嗝哈善的腰牌”交给布占泰，得知嗝哈善是此次进军宁远中最精明的后金大将，这次中了袁崇焕的反间计。在十分愧疚之下，前往宁远前线，奋力杀掉了50个明军。

护送努尔哈赤撤退。回到盛京城中，从布占泰处得知明军可能派了刺客混在大军里，准备伺机刺杀努尔哈赤，要你赶快到宁远城外努尔哈赤身边护卫。来到了位于宁远城外的努尔哈赤的大帐前，门前的守卫说一切正常，进入大帐后和努尔哈赤交谈，这时帐外冲进很多刺客。杀掉刺客后，再和努尔哈赤交谈，得知努尔哈赤已经受重伤，于是努尔哈赤下令大军撤退。

(4) 第四章　皇太极登基

勇士考验。一日，盛京城内举办比武大赛。到了城内的竞技场，和竞技场勇士苦斗一番，终于战胜竞技场勇士，夺得了满洲第一勇士的称号。前往皇太极府中领赏。在皇太极府中，皇太极说其实竞技比武不过是为了挑选出一个能担当重任的勇者。经过一番长谈，你被皇太极的人格魅力折服，决定相助皇太极。

杀死多尔衮母亲。皇太极为了巩固自己的地位，必须除掉一些异己，其中，多尔衮的母亲乌喇那喇氏就是一个，因此皇太极

决定除掉这个眼中钉，于是派你杀掉经常守在乌喇那喇氏旁边的守卫古尔泰。前往长白山外杀死守卫古尔泰。多尔衮的母亲乌喇那喇氏感到大势已去，决定殉葬皇太极。

收买旗主。除掉了多尔衮的母亲之后，满洲的其他几个旗主成为皇太极最大的对手，皇太极让你把一对玉马送给旗主杜度，希望旗主可以拥护他为王。此任务完成后，皇太极又让你把一幅珍贵的字画送给另外一个旗主阿敏。完成后，皇太极的势力已经不可动摇了，于是顺利当上了后金的皇帝。

(5) **第五章　玉玺事件**

收集玉玺情报。皇太极再次派兵攻打蒙古，蒙古科尔沁部落的部长塞桑为了使部落免于灾难，把女儿大玉儿嫁给皇太极联婚。皇太极很满意，命多尔衮出兵帮他征讨其他部落。此时传说元朝的传国玉玺重现江湖，得到这个玉玺的人就可以得到天下，而玉玺现在还被蒙古的人所保留着。于是皇太极派你去蒙古打探消息，顺便协助多尔衮。来到蒙古的乌兰巴托见到多尔衮，得知他已经派探子去蒙古内部侦察了。在蒙古草原上找到了多尔衮派出的探子，得知玉玺现在正在蒙古的西达长老手里，要你回报多尔衮 。

助多尔衮夺取玉玺。接受多尔衮的分派，来到蒙古草原，找到了持有玉玺的长老，经过一番战斗后抢到了玉玺，交给了多尔衮。

告知皇太极，逼多尔衮献出玉玺。多尔衮野心勃勃，希望把玉玺纳为己有，于是派你去草原助其杀敌，其实却暗中安排杀手要杀你灭口。你在杀掉了杀手后，发现了多尔衮的野心，于是杀出重围，回京告知皇太极。皇太极接到你的密报，安排下天罗地网。等多尔衮发现时已经无力抵抗，只好被迫献出玉玺。

（6）第六章　松锦大战

皇太极在经过一段时间的修整后，举兵南下，兵临宁远。但仍然遭到袁崇焕的奋力抵抗，久攻不下。皇太极于是想出一个反间计，伪造了一封袁崇焕的书信，派你想办法送给崇祯皇帝。得到书信后，潜入盛京。在酒楼遇到两个正在喝酒的太监，你假装上前和他们喝酒，被他们灌醉，然后漏出书信。太监得到书信后，报告给崇祯，崇祯撤换了袁崇焕，派洪承畴接替。终于替皇太极去了心腹大患。

杀 BOSS。回到军中，受到皇太极的嘉奖。你主动请缨，希望可以再次奔赴前线，充当先锋。皇太极答应了你的请求，派你充当前锋，奔赴松锦战场。回到松锦战场奋勇杀敌，活捉了明朝的大将洪承畴。

劝降洪承畴。洪承畴非常忠心于明朝，愿意一死以表忠心。皇太极被他感动了，决定招降洪承畴，让你去威胁洪承畴。虽然你再次打败洪承畴，但是洪承畴还是不服输。于是，皇太极使出美人计，让大玉儿去劝洪承畴归降。此举使你对大玉儿大为敬佩，而暗中喜欢大玉儿的多尔衮对此强烈不满。虽然大玉儿不辱使命，但是多尔衮却因此密谋杀掉了皇太极。

（7）第七章　皇位之争

阻碍多尔衮的刺杀行动。皇太极遇刺，后金朝廷内部出现混乱，睿亲王多尔衮与皇太极长子肃亲王豪格争位不下，彼此陈兵示威，多尔衮决定刺杀豪格。你在大玉儿的授意下，保护了豪格，导致多尔衮的刺杀行动失败。多尔衮不得不和大玉儿商量，要她拥护他为王。

联络大臣支持。大玉儿生怕八旗自相残杀造成难以挽回的后果，写信邀请重臣代善密议。你拿着大玉儿的亲笔书信找到了代善。代善与大玉儿商议后，决定双方都不立，改立皇太极的其他

儿子为帝。豪格拥护十一阿哥博果尔继位。此时多尔衮却突然出现，独排众议，坚决拥立大玉儿（后称孝庄）的七岁儿子福临为帝。两派支持者争执不下，最后只好试验两位阿哥的才能。福临在你的帮助下，占了上风，继位成为皇帝。

(8) 第八章　血战山海关

联络吴三桂。李自成攻陷北京，崇祯自缢煤山。多尔衮想挥兵南下，却屡次被挡于山海关外。恰逢李自成抢了吴三桂的相好陈圆圆，多尔衮觉得天赐良机，派你去山海关联络吴三桂。在山海关外碰上吴三桂的副将×××巡逻，击败×××后秘密潜入山海关。然后去吴三桂府中查找消息，得知吴三桂在校场阅兵。到了校场，阅兵已结束，吴三桂已回府。再秘密潜入吴府，将信交给吴三桂。吴三桂恨李自成入骨，决定引清兵入关。

血战山海关。山海关外，吴三桂和李自成进行一场大战，吴三桂节节败退。关键时刻，多尔衮大军到达，形势顿时逆转，李自成败退，你趁机追杀，直杀了 50 个闯王的兵勇。

杀 BOSS。你乘胜追击，杀了李自成，却发现是假的，真的李自成已经跑了。此时，李自成退兵山海关，多尔衮重重嘉奖你。

(9) 第九章　击退闯王

收集情报。你受多尔衮的委派，四处收集李自成的动向。后在锦州发现大量闯王的兵勇，到大帐附近探查，得知李自成在京城野外。此时被闯王将领发现，在一场大战后闯出重围。

刺杀李自成。为了尽快结束战乱，多尔衮派你刺杀李自成。到了京城野外李自成的大帐中，经一番大战后杀掉李自成，发现还是假的。

进入北京。李自成节节败退，退守北京。

(10) 第十章　定都北京

此章的任务有贴安民告示、开仓济民、安抚地主、救陈圆圆等内容。

游戏还将有别传《陈圆圆》。



《巨商》是由韩国 Joyon 公司开发、由游戏橘子公司代理的一款 2D 融合角色扮演养成及经营的网络游戏。《巨商》这款游戏并不以练功、打怪物为主线，而是以商人在各大陆间交易，以“买低卖高”的商业行为来进行整个游戏。每个玩家在游戏中都是贸易商人，繁杂的交易系统供玩家往来贸易，借此巩固并创造自己的财力。目前游戏中玩家可搭乘船只往来于蓬莱岛、东夷、朝鲜、中原地区进行商贸交易，以后还会开放更多的区域，更增游戏的乐趣。游戏中分为四组角色：中原，日本，朝鲜，蓬莱岛。除了主角外还能在经商过程中雇佣挑夫和佣兵，佣兵达到一定级别后可以升级为将领，能力值会大幅度提高。

《巨商》的画面相当朴实，细微之处也刻画得相当仔细。城市画面采用了类似《英雄无敌》的设计，各个地区的建筑风格也大不相同。游戏中的地图广大，坐船的画面也很漂亮。游戏的音乐很有特色，每个地区各不相同，基本忠实于各地区的风格。

游戏操作还是简单的一“鼠”走天下。快捷键很完善，交易也很方便，点到想交易的玩家按右键，就会出现交易和组队的选项。比较特别的是战斗时采用的是《帝国时代》的即时制操作方法。这款十分出色的休闲类游戏具有众多的流行要素，让人完全脱离了常见的现在已经让很多玩家乏味的练级、PK 之路。加上有上千种商品的买卖、优秀的商会竞争系统，相信有很多玩家会

迷上这款有新意的游戏。

一、游戏介绍

1. 背景故事

中原是物产资源丰富的地区，但是由于长江流域发生了严重的饥荒、沿海地区遭受了罕见的龙卷风的袭击、内陆地区经历了大地震和大水灾，再加上北方外族的入侵、朝廷的苛政，使得民不聊生。但是，即使在这样的环境下，民间的生产、生活依旧存在。

中原北部临近的朝鲜，原本商业活动十分频繁，但随着朝廷权贵之间的斗争使得王权逐渐衰落，加上朝鲜连年遭受了来自东夷、中原地区的入侵，人民饱受战乱之苦。

东方岛国东夷正处于朝廷更迭之际，大大小小的战争不断发生，民众长时间过着惊恐痛苦的日子，经济活动受到了极大的影响。但是在这战乱频繁的时期，东夷和中原的交易仍旧频繁往来。

中原南部临近的蓬莱岛是一个还未完全开化的岛屿，拥有迷人的自然风光和特有的地产。居住的大多数是原住民，北部和东部地区有少量的汉人居住。所以蓬莱岛相对和平稳定，但是经济活动多仰仗与海外的贸易。

在这样兵荒马乱动荡不已的大时代里，各地区内无力改变历史大潮的一介草民，该如何策划自己的人生？面对不可知的茫茫未来，游戏让玩家扮演各个不同成长背景的主角，背负着各自的责任、希望与梦想。有的为赢得美人归，有的为继承家业，有的为复仇，有的为保护死去主人的遗孤，不同的角色在不同的地区肩负着不同的人生使命，同时踏上了成为亚洲巨商的发达之路。

《巨商》这款游戏让处于乱世中的你克服万难、运筹帷幄、游走各地，成为亚洲第一巨商。《巨商》让你跨越国家与种族的藩篱，超越政治与疆界的束缚，建立属于自己的富可敌国的商团势力。

2. 游戏特色

在《巨商》的世界里，玩家的目标是当一名拥有巨额财物的商人。为了当一名巨商，可使用多种方法：①通过打怪物而赚钱的典型RPG方式。②利用村庄物价以买低卖高的方式进行交易。③在村庄中投资，成为村主，以后每年会有税收。④以实时战略模拟来进行战斗，获得经验，捡拾掉落怪物掉落的物品。⑤建立工厂（武器厂、防具厂等），通过贩卖生产出的物品而获得利润。

3. 地区特点

朝鲜：物价中等。随着李氏王朝王权渐衰，虽仍处于承平之世，但治安已有下降的倾向。由于地处半岛，贸易活动多通过陆路与中原进行，水路贸易大多局限于黄海、渤海海域。代表性的特产品是陶瓷和人参。

中原：物价较高。由于万历年间朝廷朋党倾轧、贪官污吏横行，民间治安亦相对低落许多。中原地处东亚大陆中心区域，长久以来与中亚、西亚、东欧等地均有频繁的贸易往来，贸易方向以西进为主。特产是书籍、丝。

蓬莱岛：物价较低。在治安方面，欠缺有系统的政府组织，仍属于汉人拓荒时期，治安以民间自律力量为主。主要贸易活动发生在中原的东南沿海地区，蓬莱岛北部地区则有少量与朝鲜、东夷的贸易接触。特产是食品。

东夷：物价较低。在游戏所处的时期，丰臣幕府成立，结束了百年的战国时代，开始进行社会重整作业，治安也有逐渐好转的迹象。虽然东夷处在战乱时代，但仍与中原、朝鲜、荷兰人等

进行贸易活动。由于积极引进基督教士，贸易港口较多，海上贸易交易相当频繁。特产是工艺品。

4. 游戏的建筑物

回春堂：可恢复体力与法力，当玩家在战斗中阵亡，会被送至最近村庄的回春堂中治疗。

训练所：雇用佣兵来保护玩家安全的场所。

官厅：让玩家投资的场所，成为村主后每年还有税收。

客栈：可以观看公告，并有聊天室的功能。

钱庄：相当于现在的银行，可以存、提款。

5. 人物属性

在建立角色时，游戏提供一些点数由玩家自行分配，根据自己的喜好，可以选择当纯粹的商人，也可以当战斗商人。纯粹想当商人赚大钱的，可把额外点数全加在力量上以提升负重量；要当战斗商人的可以全加在敏捷度上，用来提高命中率和回避率，这样就不容易被小怪物打到。人物能力值有以下几种。

力量：会影响角色攻击力和防御力，并提升负重量。

敏捷：对命中率和回避率有影响。

体质：增加体力最高值。

智力：增加法力最高值。

饱度：肚子饿的数值（500/500），要是变“0”还持续战斗的话，体力会下降。

信用度：信用度是估量主角的信用依据，等级越高能做的事越多。

6. 人物介绍



唐浩业：中原人。为了让其继承家业，被传授了家门绝世武功，可感觉得到南拳特有的强悍力道。

身材很健壮，主要使用重的武器，但是个性很纤细。



卢秀莲：中原人。太极拳的继承者。因当地富豪的策略而使得道场面临关闭，父亲也因此而过世。为了报复那些富豪而进入商界，以自己的信用赢得了忠诚的顾客。



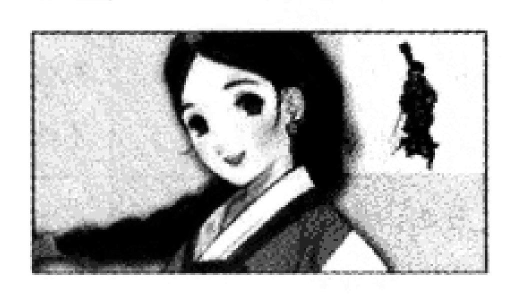
王孝龙：蓬莱首富王氏家族的长男。自己希望能继承父亲成为伟大的商人，但是父亲提出由他跟妹妹美龄之间对决，谁赢了就可以继承家业。王孝龙服从父亲的这个决定，在蓬莱岛和东南亚展开了商业活动。



王美龄：王孝龙的妹妹。对每个人都怀有恨意，从小就讨厌哥哥，因父亲的声名远播，希望能打败哥哥，继承王氏家业。



曹铁西：朝鲜人，曹郭的儿子。从小就常穿梭于全国的商场，天生就是生意人的料。个性出乎意料地有纯净的一面。但是本质上个性很直。



李明花：朝鲜人。出生于天安的客栈，精通商法。由于家境贫穷，对钱的欲望很强烈，但是具有能了解如何关怀穷人的温暖的心肠，即使只看到她，也会觉得她很热情，个性很开朗。

岛田亮：出生在东夷地方领主之家，为了侍奉主人，从小就

接受武艺和通商的教育。领主没落后就离开家，在商界表现很卓越，个性怪僻且较急躁。



坂野花姬：东夷人，是有钱人家的独生女，双亲于战乱中过世，



剩下她独自一人奋斗。年轻的她在努力经营下，将其家业发扬光大。体力较弱，看起来很纤细且可爱。

7. 佣兵和将帅

(1) 中原佣兵

名称	使用武器	介绍	基本素质	可转业的将领
中原挑夫	无	是以交易为目的而提重物的佣兵，无攻击能力	力量 40、敏捷 10、体质 10、智力 0、体力 40、重量 160	无
火炮手	枪炮	会使用强大威力的大炮来进行攻击的佣兵	力量 37、敏捷 10、体质 19、智力 0、体力 76、法力 0	李宁
修道僧	木鱼	是修行中的僧侣，会使用恢复魔法来治疗同伴的伤势	力量 15、敏捷 230、体质 10、智力 0、体力 40、法力 40	诸葛孔明
冒险家	扇子	旅行过世界各地的旅者，骑着来自印度的大象	力量 26、敏捷 258、体质 15、智力 5、体力 60、法力 20	祝融
武道家	无	近距离攻击的佣兵，有很高的攻击力及防御力	力量 35、敏捷 20、体质 18、智力 0、体力 72、法力 0	东方不败
大刀武士	刀剑	挥动着大刀的佣兵	力量 38、敏捷 22、体质 19、智力 0、体力 76、法力 0	东方不败

（2） 中原将领

名称	使用武器	介绍	雇用时的基本素质	转业 & 雇用
李宁	枪炮	非常喜欢喝酒的孤僻武人，能力很平均，其使用的特殊技为地雷	力量 60、敏捷 60、体质 50、智力 30、体力 200、法力 120	炮手，等级 40 以上、雇用的信用等级 45、价钱 105 万两
诸葛孔明	木鱼	拥有非常高的智力，会使用法术攻击，其使用的特殊技为雷电术	力量 25、敏捷 35、体质 40、智力 100、体力 160、法力 400	修道僧，等级 50 以上、雇用的信用等级 55、价钱 135 万两
祝融	扇子	有着很高的防御力，其使用的特殊技为捕缚术	力量 50、敏捷 50、体质 70、智力 20、体力 280、法力 80	诸葛孔明
东方不败	无	中性的武道家，. 是个战斗的奇才，其使用的特殊技为瞬间移动	力量 80、敏捷 80、体质 50、智力 40、体力 200、法力 160	武道家等级 50 以上、雇用的信用等级 55、价钱 145 万两
祖承训	刀剑	兼备智力和力量的武将，其使用的特殊技为爆雷击	力量 60、敏捷 30、体质 60、智力 40、体力 240、法力 160	东方不败

（3） 蓬莱岛佣兵

名称	使用武器	介绍	基本素质
蓬莱挑夫	无	商业往来时帮忙提行李的佣兵，可以提很重的行李	力量 40、敏捷 10、体质 10、智力 0、体力 40、重量 136
斧头巨汉	斧头	使用斧头，力量和体力非常大	力量 45、敏捷 10、体质 20、智力 0、体力 80、法力 0
西洋枪手	铁炮	西方使用长枪的佣兵，可在远距离进行攻击	力量 15、敏捷 30、体质 15、智力 0、体力 60、法力 0
道士	佛珠	法力强大的道士，用外人无法得知的法术攻击敌人，可使用恢复魔法	力量 23、敏捷 23、体质 10、智力 5、体力 40、法力 20

续表

名称	使用武器	介绍	基本素质
原住民女战士	投石索	蓬莱原住民少女，用投掷石索来攻击敌人	力量 22、敏捷 22、体质 10、智力 0、体力 40、法力 20
枪术师	枪	蓬莱的武道家，用矛发挥棒术攻击敌人	力量 35、敏捷 25、体质 20、智力 0、体力 80、法力 0

（4）蓬莱岛将领

名称	使用武器	介绍	雇用时的基本素质
王巨汉	斧头	携带双斧、身披着盔甲的蓬莱战士，拥有强大的力量。起始技能：满月舞	力量 90、敏捷 30、体质 50、智力 20、体力 200、法力 80
帕罗爵士	铁炮	铁制盔甲把整个身体包起来，携带巨大枪炮行走的西洋枪手将军。起始技能：独舞术	力量 40、敏捷 70、体质 50、智力 20、体力 200、法力 80
林平厚	佛珠	整个身体附近围绕着妖气，大佛珠挂在脖子上，涉猎东西洋魔法和咒语的道士。起始技能：无	力量 30、敏捷 40、体质 40、智力 80、体力 160、法力 320
赵士林	投石索	骑着鳄鱼，手拿着投石索的原住民女战士。起始技能：无	力量 40、敏捷 50、体质 55、智力 20、体力 220、法力 80
柳永福	枪矛	身着华丽的服饰，拿着长枪的武道家。起始技能：黑龙大车轮	力量 60、敏捷 40、体质 80、智力 10、体力 320、法力 40

（5）朝鲜佣兵

名称	使用武器	介绍	基本素质	可转业的将领
朝鲜挑夫	无	穿着商人的衣服，戴着帽子，背着很重的行李	力量40、敏捷10、体质10、智力0、体力40、重量136	无
枪兵	枪	防御力很强，且可在最前线战斗的佣兵	力量34、敏捷20、体质16、智力0、体力64、法力0	金时敏
弓兵	弓	能力平均，是擅长远距离攻击的佣兵	力量20、敏捷20、体质10、智力0、体力40	李舜臣
骑马弓手	弓	骑马的弓手，移动速度很快	力量18、敏捷18、体质12、智力0、体力48	申砬
破戒僧	木鱼	随时随地都在喝酒，是可以使用恢复魔法的僧兵	力量25、敏捷20、体质10、智力5、体力40、法力20	四溟大师
儒生	扇子	擅长使用扇子的学者，具有可令敌人动弹不得的能力	力量15、敏捷20、体质15、智力10、体力60、法力40	柳永福

（6）朝鲜将领

名称	使用武器	介绍	雇用时的基本素质	转业＆雇用
金时敏	枪矛	有很高的防御力和体力，防御型人物。起始技能：炼狱术	力量60、敏捷40、体质80、智力10、体力320、重量40	枪兵，等级45雇用的信用等级50和价钱100万两
李舜臣	弓箭	攻击力相当强，可使用气功心法。起始技能：气功神炮	力量40、敏捷60、体质50、智力20、体力200、法力80	弓兵，等级40雇用的信用等级45和价钱100万两
申砬	弓箭	骑马，有很高的机动性，使用弓来做远距离攻击。可使用起火的箭来射击。起始技能：熄火术	力量35、敏捷65、体质45、智力15、体力180、法力60	骑马弓手，等级50雇用的信用等级60和价钱155万两

续表

名称	使用武器	介绍	雇用时的基本素质	转业&雇用
四溟大师	木鱼	在远距离用魔法攻击，使用雷电术	力量30、敏捷30、体质40、智力80、体力160、法力320	破戒僧，等级50雇用的信用等级55和价钱140万两
柳城龙	扇子	可以使用让敌人无法移动的擒拿术。起始技能：捕缚术	力量30、敏捷40、体质40、智力70、体力160、法力280	儒生，等级50雇用的信用等级55和价钱145万两

（7）东夷佣兵

名称	使用武器	介绍	基本素质	可转业的将领
东夷车夫	无	商业往来时帮忙提行李的佣兵，可以提很重的行李	力量40、敏捷10、体质10、智力0、体力40、重量136	无
剑术浪人	刀剑	攻击力强、最前线佣兵	力量38、敏捷25、体质8、智力0、体力32、法力0	加藤清正
铁炮浪人	铁炮	可使用射程距离长的铁炮	力量18、敏捷25、体质12、智力0、体力48、法力0	协阪安治
骑狼浪人	枪矛	移动速度很快，拿枪战斗的佣兵	力量30、敏捷30、体质10、智力0、体力40、法力0	德川家康
退魔师	佛珠	可以使用恢复魔法的佣兵	力量18、敏捷20、体质13、智力10、体力52、法力40	清祥
忍者	爪刀	敏捷度高的佣兵，使用尖锐的铁爪作为武器	力量30、敏捷40、体质10、智力0、体力40、法力40	朝子

(8)东夷将领

名称	使用武器	介绍	雇用时的基本素质	转业 & 雇用
加藤清正	剑	防御力很强，有很强的指挥能力，攻、防20%的激励效果	力量80、敏捷40、体质60、智力10、体力240、魔法40	用剑浪人等级50雇用的信用等级55和价钱125万两
协阪安治	铁炮	可远距离攻击，攻击速度非常快，会使用冷冻弹	力量40、敏捷60、体质50、智力20、体力200、法力80	铁炮浪人，等级40雇用的信用等级45和价钱105万两
德川家康	枪矛	有很强的攻击力，体力很高	力量50、敏捷50、体质50、智力20、体力200、法力80	骑狼浪人，等级60雇用的信用等级65和价钱160万两
清祥	佛珠	使用魔法攻击，可使用地动术	力量30、敏捷40、体质50、智力70、体力200、法力280	退魔师，等级50雇用的信用等级50和价钱135万两
朝子	爪刀	使用忍术，可搅乱敌人。可使用分身术	力量50、敏捷70、体质40、智力40、体力160、法力160	忍者，等级45雇用的信用等级50和价钱145万两

二、游戏操作

1. 基本热键

M：迷你地图的开关。

C：聊天窗口的开关。

I：道具窗口的开关，再以数字键切换角色道具窗口。

T：角色能力值窗口的开关，再以数字键切换角色道具窗口。

R：可看到账簿的村庄资料。

F：佣兵窗口的开关。

Q：确认任务的进行状况。

E：开启好友目录。

W：身上持有财产的明细账。

Y：拥有不动产现况。

A：战斗/和平模式切换。

X：交易/拒绝交易。

N：一般交谈。

G：商团交谈。

Ctrl + F5 ～ F12：可显示情绪表现。

F2～F8：变更密语窗口内密语的对象。

F9：密语窗口最小化/最大化。

F10：关闭密语窗口。

Ctrl+Y ：在信用等级 20 以上后，可以开路边摊贩。

空格键：关闭除好友名单及辅助说明外的所有窗口。

/to id：可送给其他角色密语。

－：缩小迷你地图。

＋：扩大迷你地图。

*：将迷你地图中的画面往目前所在的位置移动。

Esc：结束游戏。

F12：截取游戏画面（所截取的游戏画面存放在游戏资料夹当中）。

2. 系统设定

游戏在系统的设定方面，设定了以下的系统。

(1) 交易系统

可买卖所有物品。目前可在蓬莱岛、中原、朝鲜及东夷 4 个

地区进行交易，跨地区交易获利较多，难度也较大。以后预定可交易的物品会有 1000 种类以上，尽快获得交易品是赚钱的关键之一。

玩家和 NPC 交易。巨商中有 4 个地图，每个地图都会根据当地的风土人情、地形地貌来设定当地的景色和各种商店里的道具。为了完成游戏中的 NPC 交给你的任务，往往需要远渡重洋才能购买到所需要的东西。例如生鱼片要到日本去购买，亲米饼在朝鲜的春州才能买到。平时每到一个村庄，都要尽可能转一转，以后没准什么时候就用上了。

玩家之间的交易。在游戏中玩家之间的交易是必不可少的，游戏中还设定了市场，方便玩家之间更好地进行交易。在市场中可以随意出售各种道具和佣兵。当你看到有人出售你想得到的道具，就可以点击右键和他进行交易，看好你自己输入的金额和对方所交易的道具，如果都没有问题点击确认就可以了。在市场里抓住时机，看准机会，利用他人急需的特点抬高物价，就会赚到大把大把的巨商币，因此这款游戏中要用到的是玩家在交易方面的能力和智慧。

(2) 拍卖系统

当玩家得到比较稀有的道具时，可通过拍卖自己的物品而卖出一个较好的价钱。拍卖要扣除相应的手续费用。拍卖的手续分出标与参与竞标两个部分。通过拍卖，也许用很少的钱就能得到一件很想得到的道具，也可能让自己一件普通的东西卖上一个好价钱。经常参与和关注拍卖场所，也许有意外收获。

(3) 佣兵系统

为了保护自己的商业行为，可以雇用佣兵。每类佣兵所使用的技术不同，在游戏中重要的是培养佣兵，提高佣兵的作战能力。

各国的佣兵在村庄的训练所内雇佣。佣兵包括利于交易的挑夫以及保护玩家或利于战斗的战斗佣兵。必须要超过每个佣兵的已定的等级和信用度限制才能雇用佣兵。例如，玩家在等级 9 以上，信用度达到 590 以上才能雇用弓兵。这种等级和信用度限制对不同的佣兵也各不相同。另外，玩家可雇用的佣兵数量的限制也随着等级或信用度而有所不同。虽然在等级 1 时可雇用 4 个佣兵，但是随着等级和信用度的提高，最多可雇用 9 位佣兵。

玩家及佣兵通过战斗而获得经验值，获得一定经验值后，等级会上升。等级上升的角色会给 4 点红利，可随意加在力量、敏捷、体质或智力等属性上。

（4）将帅训练所

在各国的将帅训练所内，可雇用将帅或使佣兵转业成将帅。每位角色只能拥有 3 名将帅，不能有相同的将帅，且只能使用本地的将帅，而将帅是不能交易转移的。因为只能使用自己本地的佣兵将帅训练所，所以当拥有的其他地区佣兵等级足够时也无法转业成将帅。雇用将帅的方法有两种：

第一种是增加信用等级，在达到一定信用等级后就可在将帅训练所内雇用将帅。雇用的方法与雇用佣兵的方式一样，但是利用信用等级雇用的将帅的基本能力，比佣兵转业成将帅的基本能力值要低。要雇用将帅的玩家需要很高的信用等级，所以一般的玩家很难利用这种方法雇用到将帅。

第二种是不做买卖、信用等级很低的玩家，可以直接养佣兵后再转业为将帅。但是，限制可转业佣兵的等级很高。例如，弓兵必须在等级 40 时才可转业。将帅在转业前，可把红利分到基本能力值（力量、敏捷、体质、智力）。这样的话，雇用的转业将帅随着等级不同，也可使用特殊技能。

佣兵转职成将领所分配到的红利计算方式：

（佣兵能力值总和）÷5＝红利（小数部分无条件舍掉）

佣兵的能力值总和＝力量＋智力＋敏捷＋体质

例如：40 级铁炮浪人转职成协阪安治。铁炮浪人能力值：力量 80、智力 10、敏捷 50、体质 40，则转成将领所得到的红利点数为：（80＋10＋50＋40）÷5＝36

（5）信用度系统

信用度是评价主角的信用依据，信用度越高，能做的事也越多。信用度系统是玩家在每个游戏中，进行交易提升信用度的系统。商人的信用度和经验值一样，只要达到了一定水准，信用等级就会增加。在交易时，有些商品需要有一定的信用度才能购买，所以累积信用度是游戏中很重要的一个环节，也是评定玩家是否已是一名巨商的标准。

在每一游戏天内，信用只增加一定量，而且必须做很多的买卖才能够填满那个数值。当信用等级提升后，可以买入的物品就会增加。另外，多做任务也能得到奖励的信用值，任务完成得越多、越难，所得到的信用值越高。提高信用度是接到某些新任务的基础，更重要的是信用度高了，才能够雇用比较高级的佣兵一起战斗。所以，不论是经商还是打算战斗，都要尽可能使自己的信用等级增加。

（6）钱庄系统

钱庄就如同于现在的银行，也可以存放金钱，并且还可得到利息。

（7）聊天系统

开始聊天时用鼠标左键单击对话输入框，或者直接按回车键就可以激活聊天窗口。

要想进行私人交谈，可先进入好友名单，在对方名称一栏中输入对方的角色名称，然后点击“增加”按钮，将其加入好友列

表，然后选中在好友名单中该角色的密语状态，选中后再点击“密语对话”按钮就可以弹出和该玩家密聊的窗口了。

商团交谈的方式和一般交谈一样，但要在聊天框中选择商团交谈框才可以看到商团交谈的内容，商团交谈可以和聊天框随意切换。

3. 战斗、受伤和死亡

《巨商》所采用的战斗方式类似于实时战略的战斗系统，玩家可利用自己的佣兵按其特性采取最合适的攻击方式。在战斗中体力和法力下降的话，可去回春堂或是吃东西来恢复体力和法力。在回春堂内也能使战斗时倒下不能再战的佣兵复活。如果游戏人物或佣兵不幸于战斗中死亡的话，人物及佣兵身上所携带的道具、金币及经验值会丢失，而已经装备在人物、佣兵身上的道具装备不会因为死亡而掉落。

4. 生产

玩家在信用等级到达一定水准时，可以依照自己的喜好或是拥有的资金状况来购买生产地。购地地点不受限制，例如蓬莱岛角色可以到东夷或朝鲜购买制造厂，但一个角色只能拥有一个制造厂，也就是说买了农场就不能再买武器厂了，所以在购买之前要慎重考虑。由于不是每个村子都有生产地，所以抢生产地在游戏中也很重要的一个环节。

在游戏中，生产地的制造厂分武器厂、防具厂、工厂、牧场、农场等5个种类。可以依自己的信用等级和资金情况购买制造厂。武器厂与防具厂需要30的信用等级及500000两，工厂需要20的信用等级及400000两，牧场需要16的信用等级及300000两，农场需要10的信用等级及200000两。

不同的制造厂可建不同的建筑物，例如武器厂可以兴建的建筑物为仓库、刀剑工厂、弓炮工厂、特殊武器工厂等。防具厂可

以兴建的建筑物为仓库、头盔工厂、盔甲工厂、手套腰带工厂等。工厂可以兴建的建筑物为仓库、纺织厂、工艺品厂、打铁铺等。牧场可以兴建的建筑物为仓库、畜舍、屠宰场、制药厂等。农场可以兴建的建筑物为仓库、果园、农地、磨坊等。

在盖建筑物时还要盖一间仓库，在生产东西时可以用来放置原料及工具，生产出来的东西也要放在仓库里。有人也常在仓库中放自己的东西，不过还是尽量不要放贵重的道具，以防因为忘了生产东西而在 7 天后制造厂被系统收回而造成损失。制造厂内的仓库只能放 10 种不同种类的道具（前一段时间曾经为 25 格），如果觉得不够用，可以多盖一间。生产时出现“材料不足”的信息时，先看看仓库中材料跟工具是否足够，如果不缺少任何东西，看看仓库的空间是否已经满了，因为生产出来的东西会直接放到仓库中，如果仓库中没有留下空间放置生产出来的东西，就无法再进行生产了。

另外，建筑物也分等级，刚盖好的建筑物是等级一的建筑物，可以生产较简单的物品。随着建筑物等级提升到最高等级三，就可以做出所有的道具，甚至是超强超高级的东西。有些产品只能在最高等级的建筑中才可以生产出来，例如甜米粿、天桃、君王米。不过仓库是无法升级的。

一旦购买了制造厂，就必须随时保持一定的工作量，并持续消耗的状态，若玩家在现实生活的 7 天内生产地的工作量都没有进行消耗，系统会自动将制造厂收回，并退回玩家购买制造厂的钱，而仓库中的物品是不归还的。拥有制造厂的玩家在 7 天内要记得手动去消耗工作量（ NPC 消耗是没有用的），以防止制造厂被系统回收。

盖好自己的工厂，有了自己的仓库，在工厂中查询要生产的物品，在游戏画面中会显示材料、工具与工作量，依照所想要生

产的物品，准备好材料与工具，放到仓库中，再回到工厂里点选该物品，就可以开始生产。选择好工资，就可以等其他玩家或自己进行小游戏来完成工作了。工资最低必须设定在 10 元以上。设定的工资越高就越能吸引人来帮你生产，加快产品的生产速度。但设定工资时也要量力而行，要考虑产品贩卖时的价格是否能赚到钱。目前生产物品所进行的小游戏分别有：翻牌、连连看及接水果。未来会陆续增加。

5. 组织商团

在游戏中可在每个月到村庄进行投资，投资的范围为“村庄总投资金额”的 2%～10%，且以游戏时间计算，每个月只能投资一次。

当玩家持续 2 个月（游戏时间）在村庄当中成为第一名的投资者时，就成为该村庄的“最高投资者”。若此时玩家人物本身条件达到可以成立商团的条件时，玩家就可以建立商团了。

成立商团的必要条件为：①必须是该村庄的最高投资者。②建立商团的人物的战斗等级要在 30 以上，或信用等级需要在 20 以上。③未加入任何商团。④建立商团必须要有 200 万两以上的金币。每多成立一个商团时需要多加 2 万两。

输入自己所想要的商团名称，按下“确认”之后就可以完成商团的建立动作了。

完成商团的建立之后，建立商团的“大房”（也就是商团长），人物的脚底下会出现属于大房特有的圆形大字效果，这也是身为“大房”独有的荣耀。

加入商团的成员可在所属商团的村庄以较低的价格购买村庄当中的物品；而且还可以增加“商团频道”与商团当中的团员相互通报各地的商业活动最新的信息。另外，若加入商团的人数超过 80 人时，就可以选择属于该商团的特有旗帜，并且旗帜也会

出现于村庄的图像上。

商团的团主也可以在“村庄介绍”上输入自己商团、村庄的介绍，提供给其他玩家，以便他们更了解商团、村庄的特色，进而增加自己商团、村庄的知名度。

玩家也可以在村庄的官厅内查询目前世界中所有已经成立的商团，并提供玩家目前有关于商团方面的信息作参考。

要加入商团的话，首先不能加入其他商团，然后进入村庄的官厅内，按下“加入／脱敌”这个键后，再按下“确认”，完成申请加入商团的手续。但还需该商团的大房同意，你的加入申请才算成功。

三、游戏的部分任务

角色的出生地：蓬莱岛为大加呐堡，东夷为京，朝鲜为汉阳，中原为南京。

1. 朝鲜部分的任务

以汉阳为新手任务的出发点。

当玩家建立好朝鲜的游戏人物之后，一进入游戏画面的中央便会出现一个任务提示窗口，让玩家前往游戏中叫汉阳的城镇寻找李栗伏。李栗伏是由朝鲜官厅派来指导玩家进行商业训练的NPC。李栗伏会讲解关于商业的相关知识，说明游戏中有关战斗的问题。交谈后前往天安找金橘学习有关游戏中战斗的技能。以后，可以在李栗伏、金橘处接受任务，并在任务中熟悉游戏的各项操作方式，获取丰厚的奖励。

（1）商业任务

任务1：开始会让玩家在附近闲逛，熟悉环境，然后回去找他，这时可得金币1000两、麻布手套1个。

任务 2：买 1 份鸡肉交给李栗伏。只要用先前获得的 1000 两到有贩卖鸡肉的城镇中，购买 1 份鸡肉再回来找李栗伏交谈即可完成。

任务 3：到各地的工厂或是农场进行小游戏，在累积 30 的工作量后就可以回来找李栗伏完成任务。

任务 4：到汉阳的钱庄中开立自己的账户，可以利用账户存钱和取钱。

任务 5：走访朝鲜中的任意 10 个城镇并收集商品信息，完成后再回来与李栗伏交谈即可完成。

任务 6：雇请一个朝鲜挑夫。

(2) 战斗任务

金橘会提示玩家到汉阳城镇附近有个看起来像路标的建筑，这里是新手训练场，等级 10 以下的玩家可以在这里由战斗的方式提升游戏人物的等级。完成任务之后，回去找金橘即可以获得奖励。

任务 1：捕头队长金橘要求玩家前往新手训练场抓 10 只鹿回来给他。

任务 2：因为每进行一次战斗就会降低饱度，所以要把自己的饱度提升到饱满的状况 (200/200)。提升饱度的方法也就是吃东西，可以在城镇中的米店购买食物或使用打怪时怪物掉落的食物来恢复。

任务 3：把自己的等级提升到等级 4 就可以通过。可找些怪物练习战斗的方法。

任务 4：在天安附近的村镇中找到贩卖木杖的地方，购买 1 枝木杖带回来找金橘。此时自己的等级与能力也达到一定的程度。

任务 5：到训练所雇 3 个自己喜欢的佣兵即可。有了自己的

佣兵，当然就要加紧练功，提升自己和佣兵的实力。

任务6：接下来金橘要求玩家认识特殊地形，让玩家在春川与束草中间的大观岭抓取30只妖狐。

任务7：经由釜山搭船到东夷的九州岛筑前，在九州岛地区抓取30只巨嘴怪，之后再回到朝鲜找金橘即可。

任务8：从九州岛的筑前坐船到达四国的德岛，在德岛打败40只的犬魔即可完成任务。

任务9：到朝鲜北方的月奇峰抓40只实力不弱的白虎回来。

任务10：到太白附近的高手洞窟里打败40只四不像。

2. 东夷的任务

玩家诞生的地方为京，这是东夷的第一大城，进入游戏后有信息窗口提示可以到江户城镇附近寻找负责商业教学的浦岛（NPC）。

当玩家与浦岛对话过后，浦岛让玩家到附近的城镇逛逛熟悉环境，再回来找他，然后浦岛会说明有关游戏的进行方向，除了进行一般的商业买卖之外，还可以发展成为农地主人及武器店、防具店、工厂的主人等等。玩家如果想对战斗方式有更深的了解，可以前往江户上方的小城镇既桥找平八，获取有关于战斗方面的任务。尔后在东夷地区，新手玩家如果要对商业、战斗有更深的了解，就可以找浦岛和平八来承接新手任务。

（1）新手商业任务

任务1：与浦岛对话过后，浦岛让玩家到附近的城镇逛逛，熟悉一下环境。于是进入江户，再出来与浦岛对话即可得到金币1000两和1个麻布手套。

任务2：买物品及提升信用度。浦岛让你帮他买章鱼，可在江户附近的城镇商店找找（如日光），购买1只章鱼后回来找浦岛交谈，即可得到金币500两、麻布腰带，信用值+10。

任务3：在农地内工作得到工资。到就近（天安、汉阳、水泉）的工厂或是农场进行小游戏，累积30的工作量再回来找浦岛，可得到麻布头巾，信用值+25。

任务4：把钱存在钱庄内。到江户的钱庄中开立自己的账户，到钱庄后存1两，再回来找浦岛，可得到草鞋，信用值+15。

任务5：学习交易方法。走访附近任意10个城镇的商店收集商品信息，然后回来找浦岛，得到麻布平服，信用值+40。

任务6：雇用挑夫。雇请一个东夷挑夫，再回来找浦岛。即可得到甘草10个，信用值+10。

（2）新手战斗任务

在既桥城镇附近找平八（NPC）。

任务1：平八让玩家前往江户城镇附近抓取10只狸，并学习战斗的技巧。前往新手训练场抓10只狸回来给平八，得到鹿茸5个，经验+15，信用值+5。

任务2：平八向玩家说明人物的饱度与战斗之间的关系，并且要求将目前的人物饱度填满。进入附近城镇中的米店购买食物或是食用在打怪时所掉落的食物，把自己的饱度提升到500/500时回来找平八，奖励弹弓，经验+5，信用值+5。

任务3：填饱肚子后，平八要求玩家将人物等级提升到4级。多找些怪物来练习战斗的方法，把自己的等级提升到等级4就可完成任务，得到牛皮盔甲，经验+20、信用值+5。

任务4：平八要求玩家到附近的城镇逛逛，找到有武器店的地方购买十字镖。在附近的村镇中找到有贩卖十字镖的人（诹访有卖），并购买1枝十字镖，回来找平八，得到麻鞋，信用值+30。

任务5：平八接着向玩家说明训练佣兵的内容，并要玩家雇

用3名以上的佣兵后回来找他。此任务需有6级才行。去训练所雇请3个自己喜欢的佣兵，然后回来找平八，得到虎皮盔甲，经验＋100，信用值＋25。

任务6：探险九州岛。要求攻击力达500。搭船到日本九州岛的筑前，在九州岛地区抓取30只巨嘴怪，抓到后回来找平八，可得木棉平服，经验＋200，信用值＋30。

任务7：征伐济州岛。要求攻击力达550。搭船到朝鲜济州岛（西归浦）抓30只夜叉，然后回来找平八，得狼皮盔甲，经验＋400，信用值＋35。

任务8：要求攻击力达650。到八幡台温泉（酒田右边）抓40只肮脏的温泉猴子，然后回来找平八，可得短枪，经验＋500，信用值＋40。

任务9：要求攻击力达1200。前往寒冷的北海道抓40只鬼猫，然后回来找平八，奖励熊皮盔甲，经验＋650，信用值＋45。

任务10：要求攻击力为1600。到连接日本下关（长门）和日本北九州岛（小仓）的海底洞窟（战斗2000）消灭40只海蟹，然后回来找平八，可得高级短剑，经验＋750，信用值＋60。

（3）进阶商业任务

在京附近找到阪本（NPC）。

任务1：海外交易。在信用度达到800后才能进行。购买1个杂果饼（杂果饼可在朝鲜安东、汉阳购买），再回去找阪本即可。信用值＋55。

任务2：活用Ctrl键。在信用度达到1300后才能进行。购买8片生鱼片（日本安芸、小诸、八代），再回去找阪本即可。信用值＋200。

任务3：活用坐标。在信用度达到2000后才能进行。购买五色馒头（日本安芸、小诸、八代）10个，再回去找阪本即可。

信用值＋400。

任务4：经营生产地1。要求信用度达到2800。到工厂工作500的工作量，再回去找阪本即可。信用值＋1500。

任务5：经营生产地2。到太白附近的高手洞窟里打四不像，随机掉落魂之铁，拾得2个后交给阪本。信用值＋3500。

任务6：经营生产地3。购买甜米粿（必须由农场的磨坊做出，所以要找玩家买；自己有农场的可以自己做）2个，买完后回去找阪本即可。信用值＋5000。

任务7：学习建立商团。到工厂工作600的工作量，再回去找阪本即可完成任务。信用值＋7000。

任务8：扫荡盗贼分部1。在朝鲜各地打败拿刀山贼，得到旧短弓5个后给阪本，可得金钱5000两，信用值＋8000。

任务9：扫荡盗贼分部2。在朝鲜碧潼到满浦之间、中原地区、东北地区等地打乔乔狗，得到旧铁炮7个，交给阪本，可得金币7000两、信用值＋8500。

任务10：扫荡盗贼分部3。购买白参100个（中原的华东地区湖州、连云港、淮北或东北牡丹江），买完后回去找阪本，可得金币9000两，信用值＋9500。

任务11：扫荡盗贼分部4。购买狼皮盔甲5个（日本小田原、酒田），买完后回去找阪本，即可得到金币10000两，信用值＋10000。

任务12：扫荡盗贼分部5。购买竹叶青100个（蓬莱岛员林、打狗、噶玛兰、阿里史等城），买完后回去找阪本，即可得到青人斧，信用值＋15000。

（4）进阶的战斗任务1

在八幡台温泉里面找霸王丸（NPC）。

任务1：消灭海龟。要求攻击力达3000。到朝鲜巨济海底洞

窟打乌龟，随机掉落硬壳，拾得3个后交霸王丸，得到铁制手套，经验＋15000，信用值＋100。

任务2：消灭雪女。要求攻击力达3500。坐船到萨贝勒，在日本北海道大雪山冰谷打雪女300，奖励竹子盔甲，经验＋20000，信用值＋150。

任务3：消灭石娃娃。要求攻击力达4500。拾得大理石20个（在朝鲜西归浦汉挐山打石娃娃，随机掉落），交霸王丸，得到草履鞋，经验＋30000，信用值＋200。

任务4：要求攻击力达5500。打武官之魂400个（朝鲜大田附近的武宁王陵），奖励铜制盔甲，经验＋50000，信用值＋250。

任务5：要求攻击力达7000。打毒蜈蚣500个（坐船到鸣门，在日本四国的石锤山3～4楼），奖励铁鳞甲，经验＋60000，信用值＋1500。

任务6：要求攻击力达8000。打独眼怪600个（坐船到鸣门，在日本四国的石锤山3～4楼），奖励化天盔甲，经验＋60000，信用值＋1800。

任务7：要求攻击力达9000。打食尸鬼700，奖励红铁盔甲（坐船到鸣门，在日本四国的石锤山1～2楼），经验＋100000，信用值＋2000。

任务8：要求攻击力达10000。打盗墓者1000（朝鲜大田附近的武宁王陵1～2楼）。奖励黑铁盔甲，经验＋150000，信用值＋4000。

（5）进阶的战斗任务2

在丘别茨城镇附近找子大师（NPC）。

任务1：要求攻击力达11000。打熔炎兽777只（蓬莱岛奇独龟仑山地区2楼），奖励射天腰带，经验16万，信用值＋5000。

任务 2：要求攻击力达 12000。打母狂牛 888 只（蓬莱岛奇独龟仑山地区 2 楼），奖励黑曜石戒指，经验＋17 万，信用值 5500。

任务 3：要求攻击力达 13000。打咒术师 666 只（日本鬼曲城二楼），奖励军鞋，经验＋20 万，信用值＋6000。

任务 4：要求攻击力 14000。打恶熊 999 只（朝鲜月奇峰）。奖励飞虎头盔，经验＋30 万，信用值＋10000。

3. 中原部分的任务

在建立好中原的游戏人物之后，一进入游戏画面的中央便会出现一个任务的提示窗口，要玩家前往游戏中叫南京的城镇，找一个名为玉叫张的 NPC 进行对话，并承接游戏任务。玉叫张是由南京官厅派来指导玩家进行商业训练的 NPC，会向玩家讲解有关商业的相关知识，并向玩家说明游戏中的战斗方面的问题可前往淮南找福相时（NPC）学习。以后，玩家对于游戏中的商业、战斗二方面的任务就可以经由玉叫张、福相时这两个 NPC 来接受任务，并在任务中熟悉游戏的各项操作方式及获取丰厚的奖励。

（1）商业任务

任务 1：玉叫张要求玩家到附近的城镇逛逛熟悉环境后，再回来找他，即可得到游戏金币 1000 两和麻布手套 1 只。

任务 2：玉叫张要求买 1 个核桃给他，只要用任务 1 中获得的 1000 两到有贩卖核桃的城镇（杭州）中购买 1 个核桃，再回来找玉叫张交谈即可。

任务 3：到各地的工厂或是农场进行小游戏，在累积 30 的工作量后回来找玉叫张。

任务 4：到南京的钱庄中开立自己的账户，可以利用账户来做存领金钱的动作。

任务 5：走访中原中的任意 10 个城镇并收集商品信息，完成后再回来与玉叫张交谈即可完成。

任务 6：雇请一个中原挑夫。

（2）战斗任务

福相时会提示玩家到南京附近有个看起来像路标的建筑，这里是“新手训练场”，等级 10 以下的玩家可以到这里通过战斗提升游戏人物的等级。完成任务之后，回去找福相时就可以获得奖励。

任务 1：捕头队长福相时要求玩家前往新手训练场抓 10 只乔乔狗回来找他。

任务 2：因为每进行一次战斗就会降低饱度，所以，要把自己的饱度提升到饱满的状况（200/200），提升饱度的方法吃东西，可以在城镇中的米店购买食物或是食用打怪时所掉落的食物来恢复饱度。

任务 3：把自己的等级提升到等级 4，可多找些怪物来练习战斗的方法。

任务 4：在河北附近的村镇中找到有贩卖弹弓的地方，购买 1 枝弹弓，回来找福相时。此时自己的等级与能力也达到一定的程度了。

任务 5：去训练所雇请 3 个自己喜欢的佣兵。有了自己的佣兵，就应该加紧练功，提升自己与佣兵的实力。

任务 6：要求到马贼巢抓取 30 个马贼喽啰回来。

任务 7：再到马贼巢抓取枪手马贼，顺利打败 30 个枪手马贼后再回淮南找福相时即可。

任务 8：再到马贼巢抓取铁锤马贼，在马贼巢打败 40 个铁锤马贼即可。

任务 9：到中国境内的原始丛林抓 40 个实力不弱的原住民

回来。

任务 10：到扶余附近的武宁王陵里打败 40 个盗墓者。

4. 蓬莱部分的任务

蓬莱岛的玩家所诞生的地方是蓬莱岛的首府大加呐堡。进入游戏后，同样地会出现信息窗口提醒玩家前往大加呐堡附近找一个自称为蓬莱岛官方派来教导新手商人基本知识的张万纯（NPC）。

与张万纯对话后，NPC 会要求玩家到附近的城镇逛逛，熟悉熟悉环境，再回来找他，继续与张万纯对话可从对话中学到有关经商方面的技巧。如果想了解有关于游戏中战斗的内容，可前往蓬莱岛猫雾拣社城镇附近找李闺乞（NPC）来接受有关于战斗方面的任务。以后，想要熟悉游戏中经商的技巧或是训练强而有力的佣兵，都可找张万纯及李闺乞谈谈。

（1） 商业任务

在大加呐堡附近找张万纯。

任务 1：张万纯要玩家到附近的城镇逛逛，熟悉环境后回来找他，可得游戏金币 1000 两和麻布手套 1 个。

任务 2：张万纯让玩家到附近的城镇购买红茶回来给他。

任务 3：张万纯先向玩家说明游戏中各地物价的关系，并请玩家到附近的大加呐堡内的武器场工作，累积 30 个工作量即可完成。

任务 4：到大加呐堡的钱庄中开立自己的账户，利用账户来做存取金钱的动作。只要到钱庄中存放 1 两金币就可以完成开户。

任务 5：要求走访任意 10 个城镇，并进入商店收集商品信息，完成后回来与张万纯交谈即可。

任务 6：雇请 1 个蓬莱岛挑夫。

(2) 战斗任务

在猫雾拣社附近的李闺乞。

任务 1：武道家李闺乞要求玩家前往新手训练场抓 10 只野猫回来找他。

任务 2：李闺乞会说明人物的饱度与战斗之间的关系，并且要求玩家将目前的人物饱度填满之后再回来找他。

任务 3：李闺乞要玩家将人物等级提升到 4 级。

任务 4：李闺乞要玩家到附近的城镇逛逛，找到有武器店的地方购买 1 把金刚爪刀，回来交给李闺乞就完成任务了。

任务 5：李闺乞会说明有关训练佣兵的内容，并请玩家雇用 3 名以上的佣兵带来找他。

任务 6：在春川与東草中间的大观岭猎取 30 只妖狐。

任务 7：经由釜山搭船到东夷的九州岛筑前，猎取 30 只巨嘴怪。

任务 8：从九州岛的筑前坐船到达四国的德岛，猎取 40 只犬魔。

任务 9：到朝鲜北方的月奇峰抓 40 只实力不弱的白虎回来。

任务 10：到太白附近的高手洞窟里消灭 40 只四不像。

5. 千年湖的任务

各地出生的玩家都可以完成这些任务。

(1) 妙贤任务

任务 1：要求攻击力达 1000。打赤贼 300 只，奖励半鸡汤 5 个，经验 10000，信用值 150。

任务 2：要求攻击力达 8000。打真圣女王 500 只。奖励高级夜叉佛珠、经验 15 万、信用 5000。

任务 3：收集千年石 100 块（打巫女掉落）。奖励高级红折扇、经验 10 万、信用 4000。

任务 4：收集神木种子 5 个（打啊鲁塔掉落）。奖励彗星剑、经验 20 万、信用 10000。

以上所有任务都可在千年湖里完成。

（2）紫云飞任务

NPC 在洞里。

任务 1：要求信用值达 1000。收集杂肉 200 个（毒蟾蜍、老虎等随机掉落）。奖励九尾狐娃娃、信用 8000。

任务 2：收集旧太斧 5 把（月奇峰恶熊掉落，这个玩家卖得很贵，50 万左右一把）。奖励高级回旋针、信用 15000。

任务 3：收集黄龙鳞 5 个（汉奴山黄龙掉落），奖励紫云飞戒指、信用 2 万。

（3）妃下郎任务

千年湖最高峰。

任务 1：要求攻击力达 9000。打神剑之魂 50 只（武宁王陵 2 楼），奖励高级双刃弓、经验 5 万、信用 3000。

任务 2：打火龙 80 只（石锥山 4F）。奖励高级天龙木鱼、经验 50 万、信用 1 万。

任务 3：打天草 200 只（日本鬼曲 2 楼最深处）。奖励高级龙头火绳枪、经验 50 万、信用 1.5 万。



《魔剑》发生在一个叫做 Aerynth 的幻想世界。开发商 Wolfpack 为这个游戏制作了 5000 多年的背景历史、传说、战记、灾难等，其故事悲壮、凄凉，长得就像是一部电视连续剧。《魔剑》的故事线，在正式开放之后已经进行了约 5 年的时间。开发小组的人员认为《魔剑》这个游戏是一个真实的动态世界，只能描述出它的发展方向，却无法完整地描述出整个世界的命运，最终是靠玩家的行动来主导这个世界的发展。随着游戏的发展，新的内容也会陆续加入到游戏中，可以改变世界的事件也会经常发生。

和其他网络游戏相比，《魔剑》中的世界（即游戏环境）有很大的不同。游戏背景假设 Aerynth 掉入黑暗时被撕裂成不同的板块，有大有小。《魔剑》的每个世界，或称为每组服务器，都是一块板块而已，只是整块世界的一部分，而不是像目前市场上游戏所表现的那样，是互为平行的世界。《魔剑》将会通过其中许多相连的板块将整个世界连接为一体，每个世界都有不同的感觉。一个世界板块可能是热带丛林，另一个可能是严寒的极地。在其他在线游戏中，玩家是在不同的世界区块之间由魔法传送门移动的。而传统分离的服务器概念，在《魔剑》中是不存在的。

虽然在一些机器上可能因为设置问题，游戏画面比较灰，色

彩不够鲜艳亮丽（或许也是东西方的美学观点之差距），但游戏的地图非常之大，而且无接缝，没有死角也不会卡，上山下海随便走；虽然在游戏中有传送点或者玩家城市可传送，但是仍然会觉得要跑很多的路，这倒很适合那些爱好探险的玩家。游戏中场景有山林、雪地、平原、沙漠、海洋等，有昼夜变化，建筑物感觉比较单一。

《魔剑》中人物角色创建内容是相当丰富的，共有 10 个种族，目前大陆开了 7 个；职业在初期分为四大类，影响到玩家今后人物属性的发展，玩家 10 级后可以选择主职业作为主导发展方向大概有 19 种，20 级后还可从 28 种附属职业中任意选择 3 种以内职业作为自己的副职，每种职业都有多种技能，技能里还分焦点技能和一般技能。人物升级后不但有属性点可加，还有技能训练点，比较特别的是还有各种增加属性点及其上限的符石可吃。从游戏中设定看来，玩家自主性相当大，只要想得到，只要喜欢，就能出现什么样的人物，可以说在这款游戏中很难找出两个相同的 ID 来。

游戏中由于职业的多样性，及附加属性，所以装备也可以说是琳琅满目，就算两个同职业同等级的 ID，他们身上穿的装备也未必相同。不过游戏画面上在装备上没有刻意去描绘。游戏里没有各种药水使用，这样的设置加强了组队的必要性，增进了玩家的交流。

这款游戏给每块大陆甚至不同地形都配备了不同的音乐，有玩家说《魔剑》音乐百听不厌，由此可见一斑。至于音效，游戏中放魔法的声音比较怪异，在游戏中有很多表情可使用，其中配备了不同声音，但也不算是什么创新之处。

游戏的操作相当自主，相当方便。不过，可能因为自主性太高，新手初次进入游戏中多少会感到一些茫然和困惑。下文因此

对操作给出了相当详细说明。不过，只要有耐心什么都能找到。游戏界面也是可以由玩家随自己喜好而改变，各个面板可随意拖曳，调整大小、透明度，或者把它破坏掉，不少人花了几天时间才设置好自己最喜欢最顺眼的界面，贴图一出也有不少人效仿。在摸索界面设置的同时，也就是上手操作的练习了，游戏的上手操作倒是很简单，对玩家相当体贴。

一、游戏介绍

《魔剑》设定在黑暗奇幻的世代，在千年的争夺、斗争之后，Aerynth 经历了巨大的灾变，至今尚未复原。而玩家就是出生于这个新的黑暗时期——也就是争斗时期的居民。这个游戏也就在文明世界几近毁灭的大约 100 年后开始的。

在王朝时期之后经过了 5 个时期。这时的 Aerynth 仍处于黑暗之中。太阳的光线微弱，世界充斥着巨大的震动、恐怖的风暴。疾病和饥荒频繁发生，让仅存的城市陷入可怕的灾难之中。然后无止境的战争就降临了。残暴的君王出现，将幸存者中的暴民集中编队作战，并将荒野中的土匪与怪兽召入军队。神圣大教堂以自己的方式抵抗着，希望将那些还拥有纯朴心灵的人们安定下来。不朽君王的遗像被遗弃了，一半以上被埋在沙土中。Aerynth 巨大藏书馆被摧毁了，巨大之塔也倒了下来。混沌和征战的势力占据了占统治的地位。有人说，末日近了，而在这个最后时刻，还有一个希望，他们称它为“魔剑”，她是在黑暗中的一点微光。

在游戏中，这把叫做 Shadowbane 的魔剑是一把传说中的剑，它一再地影响历史的起伏发展。它与石中剑、圣杯同样是神圣的遗物。魔剑常常也是引起 Aerynth 战争、灾难、屠杀的中

心焦点。

二、游戏操作

1. 开始游戏

用 setup. exe 程序安装《魔剑》，并按提示步骤进行。

（1）登录

双击 patcher. exe 图标升级客户端。升级完成后，点击“游戏”按钮进入登录界面。登录界面将提示你输入游戏光盘所提供的登录名称和密码。请注意区分大小写，正确输入。

如果想存储登录的名称，选择“保存账号名称”。输入完成后，点击右边的前进箭头，进入魔剑世界选择界面。

（2）登录界面

在登录界面可以创建或删除角色，并开始游戏。屏幕右半边显示一列 5 个角色位置，最初会显示为“空位”。当角色创建以后，角色的名字、级别、种族和职业将显示在角色位置上。角色位置旁边的盾将显示角色公会和国家从属。点击一个角色位置，该角色信息将高亮显示，该角色也将出现在屏幕中央。

屏幕左边有 4 个按钮：①新建。开始创建角色，创建的角色将会占据当前所选角色位置。② 游戏。登录游戏服务器，使用当前选择角色游戏。③删除。清空角色位置，永久删除该位置角色。程序将提示你确认，被删除的角色将不能再恢复了。④退出。退出游戏，回到桌面。

在登录界面，选择“空位”，点击“新建”按钮开始创建角色。如果已有角色，选择该角色，点击“游戏”按钮开始游戏。

（3）新生点

每个角色最初出现的地方为新生点。玩家的新生点为游戏内

建的非玩家所属的安全区。创建玩家的时候可选择游戏开始的服务器和起始安全区。

游戏过程中，其他建筑（如旅店）或物体（生命之树）可以作为新的或临时起始点。退出后再次进入游戏的起始点和死亡后的复生点有所区别，有些起始点适于登录但是不适合复生。

2. 创建角色

在登录界面，5 个角色位置最初都是空的。在该游戏世界中，可同时拥有 5 个角色，但是同一时间只能有一个角色在线。点亮任一“空位”，点击屏幕左边的“新建”按钮开始创建角色。

（1）选择游戏世界

点击“新建”按钮后，会出现可选游戏世界列表。选择其中一个（如 Aerynth），点击下面的对勾按钮确认。

（2）姓名

按提示输入角色的名字和称号，两项都要填写。空格只能出现在称号中（如 The Mighty 是允许空格出现在称号中的）。名字和称号的字符数限制都为 15 个，包括空格。

输入角色姓名以后，点击前进按钮开始创建角色。点击叉号按钮则返回到登录界面。

角色生成界面有 7 个表格，每个表格代表角色的一个方面。在角色创建的过程中，你的选择将改变出现在屏幕中央的角色模型的样子。角色创建过程中有两个重要的部分值得注意：①属性点。屏幕右边标记为属性点的按钮，显示不同种族、天赋和属性的角色所拥有的点数。②符石。在屏幕左下方的天赋菜单旁边是角色的符石栏。很多角色重要的属性由椭圆形带有神秘文字的小符石决定。角色的种族和职业以及天赋（创建角色时购买或以后获得）都将储存在符石之中。游戏过程中，获得符石可得到相应的职业、附属职业和天赋的特性。

虽然在角色创建过程中可随意进行调整，但是最好还是按以下顺序进行。

（3）性别

点击相应的确认框选择角色性别。游戏系统中男性和女性是平等的，没有属性、特技的性别差异。但是矮人、半巨人和牛头人以及男巫职业不可以是女性，而女巫和女猎手职业当然也不能是男性。

（4）种族

点击相应确认框选择角色种族。鼠标放在种族名称上会显示种族简介。角色总点数会按所选种族减少，例如人类不需要点数，而精灵需要25点。这些点数与不同属性的最大值以及技能加成有关。

选定种族后，相应的模型会出现在屏幕中央，屏幕右上方的属性按种族进行预设，屏幕左下方的符石栏会出现相应的种族符石。游戏中的种族及其主要特性如下：

半精灵。人类和精灵的后代，无法生育后代，得不到人类和精灵的信任。他们天性容易疯狂，只有身上的魔法文身可使他们保持清醒。半精灵比人类稍微敏捷和聪明，但是天生的疯狂使他们的灵力稍低。

鹰人族。来自另一世界的凶猛鹰人通过神秘的时空门来到了魔剑世界，并发动了对其他种族的战争。虽然他们不擅长魔法，但是却无比敏捷，巨大的翅膀赋予他们飞行能力。

人马族。骄傲而强壮的人马族是世界上族群最大、行动最迅捷的种族。对歌曲、美食的欲望以及对生命无与伦比的热爱使他们成为可怕的对手。他们比人类更加强壮结实，但在敏捷和智力上稍逊。

矮人族。岩石变成的矮人是造物神和万神之父在地下的仆

人。他们擅长加工石头、炼钢铁、修建宏大的建筑。所有的矮人都是男性，远比人类强壮结实，但是欠缺敏捷和智力。

精灵族。精灵曾经是世界主人，但他们的帝国早就已经分崩离析了，不过，他们仍有自豪感。精灵是不朽的流浪部族，在魔法方面造诣非凡。他们在力量和体质上稍弱，但是比人类更加敏捷和富有才智。

半巨人。具有巨人血统的人类，身材高大强壮。半巨人都是男性，他们力大无穷，但是智力、灵力和敏捷都低于一般人。

人类。世界上最普遍的种族，是万神之父的孩子和世界的继承者。人类是适应性最强的种族，他们的天赋比起其他种族来更加平均，在身体、精神和灵力上没有明显的优缺点。

艾克族。大沙漠中的红皮肤土著们，是非凡的骑士和游牧民族，以其对其他种族的轻蔑而著称。他们对有关艾克族在很久以前与精灵有关的传言嗤之以鼻。他们与半精灵类似，但是更加敏捷而灵力稍弱。

牛头人。精灵对人所作的魔法实验产生了半人半牛的生物。在过去，这些头脑不灵但孔武有力的生物被当作劳力和佣兵，自由后他们成为可怕的战士。所有的牛头人都是男性。他们极其强壮，甚至超过了半巨人。他们的体质也无人能比。但是笨拙、智力欠缺，而且灵力远远弱于其他种族。

暗影族。暗影族是被诅咒的灵魂，为大多数人所惧怕。苍白冰冷的皮肤、乌黑的眼睛，给每个遇到的人都带来厄运。暗影族的敏捷和智力比人类更高，而灵力更是少有的强。

(5) 基本职业

点击相应职业名称选取职业。不是所有职业适用于每个种族和性别。鼠标放在职业名称上将显示职业描述和优点。

和种族一样，选取职业会影响角色的属性和技能。技能和技

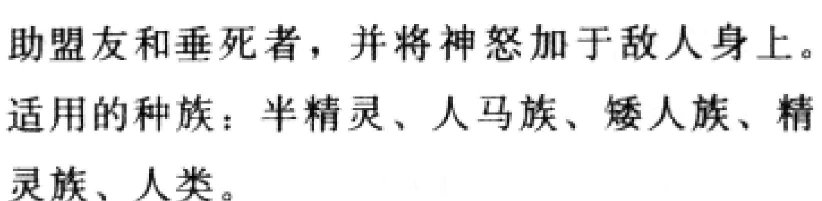
能等级不会在这个窗口显示，角色创建完成后才可见。起始主要属性和技能由种族和职业共同决定，最大值由种族决定。

选择职业后，角色模型将配上相应的基本装备，符石栏会出现另一颗符石。角色的财富和经验增加后可以换上新的装备，角色会显得更酷。各职业简介见下。

战士。最直率的职业，技能实际、有效而且致命。他们可以熟练使用大部分武器，并拥有大量战斗技巧和特技。任意种族都可成为战士。



医师。凭着对神的信仰可施展治疗特技，他们可帮助盟友和垂死者，并将神怒加于敌人身上。适用的种族：半精灵、人马族、矮人族、精灵族、人类。



法师。法师擅长使用魔法，他们的力量来自于魔法配方、咒语和妖术，防御和进攻都相当有用。适用的种族有：半精灵、精灵族、人类、艾克族、暗影族。







浪人。擅长秘密行动，为个人利益而战，追求不通过战斗和工作获得财富。适用的种族：半精灵、

鹰人族、精灵族、人类、艾克族、暗影族。

鼠标放在每个职业的符石上将显示属性的更改。下表显示了每个种族对应的基本职业和转职。

种　族	可选基本职业	可转职业
半精灵	战士、医师、法师、浪人	刺客、野蛮人、吟游诗人、元素使、十字军战士、德鲁依、女巫(仅限女性)、女猎手(仅限女性)、主教、牧师、游侠、斥候、盗贼、男巫(仅限男性)、武士、术士
鹰人族	战士、浪人	野蛮人、游侠、斥候、盗贼、武士
人马族	战士、医师	野蛮人、吟游诗人、元素使、十字军战士、德鲁依、主教、牧师、游侠、武士
矮人族	战士、医师	十字军战士、主教、牧师、武士
精灵族	战士、医师、法师、浪人	刺客、吟游诗人、元素使、十字军战士、德鲁依、女巫(仅限女性)、女猎手(仅限女性)、主教、牧师、游侠、斥候、盗贼、武士、术士
半巨人	战士	野蛮人、十字军战士、游侠、圣堂武士、武士
人类	战士、医师、法师、浪人	刺客、野蛮人、吟游诗人、元素使、圣徒、十字军战士,德鲁依、女巫(仅限女性)、女猎手(仅限女性)、主教,牧师、游侠、斥候、圣堂武士、盗贼、男巫(仅限男性)、武士、术士
艾克族	战士、法师、浪人	刺客、吟游诗人、元素使、女巫、斥候、盗贼、武士、术士
牛头人	战士	野蛮人、游侠、武士
暗影族	战士、法师、浪人	刺客、吟游诗人、斥候、盗贼、男巫(仅限男性)、武士、术士

(6) 属性

一旦选定角色种族，主要属性（力量、敏捷、智力、体质和灵力）数值将自动显示在右上的属性窗口中。种族和职业的选择将影响这些数值，所以要谨慎选择。也可以通过分配角色点数来

调整每项主要属性。每项属性旁边都有＋和－号按钮，每点击一次按钮该属性值就提高或降低一点，角色点数相应减少或增多一点。鼠标放在属性上可看到除去符石效果后该属性的最大值。以下是5项主要属性。

力量（STR）。角色的体力和臂力。强壮的角色攻击力更强，并能携带更重的东西，而且很多武器和盔甲有最小力量要求。

敏捷（DEX）。这项属性影响速度，高敏捷的角色在同一时间可以攻击更多次数，而且躲避敌人攻击概率增高。最小攻击力和防御力也受敏捷影响，有些武器有最小敏捷要求。

体质（CON）。这项属性影响角色的生命力、耐力和恢复力。低劣的体质容易死亡，或在战斗中耐力不够。

智力（INT）。这项属性影响到角色的记忆力和学习能力。高智力角色的技能可以更快升级，技能所能达到的等级也更高。对于施法者是不可或缺的。

灵力（SPI）。对于施法者相当重要的属性，灵力直接影响到角色的魔力。

生命力、魔力和耐力等次级属性的数值来源于5项主要属性，可以通过天赋符石或者升级后提高基本属性来调整。这些属性详情见下。

生命力。生命力为角色死前所能承受的攻击伤害总和。生命力与体质和角色职业有关，不同职业升级后增加不同数量的生命力。

魔力。魔力指的是角色拥有的魔法力量。魔法越强，所需的魔力越多。魔力与灵力有关，施法者升级可获得大量灵力，而战士则所得甚少。

耐力。角色奔跑、战斗或使用某些特技都将花费耐力。耐力与体质有关，升级后也有少量增长。

此时要注意一下以后转职的方向，由此决定基本职业的选择以及初始角色点数和初始天赋的选择。不管怎样，升级后会有属性点奖励，因此会有足够的机会加强比较弱的属性。

(7) 天赋

角色点数还可以换取天赋，以增加角色的潜力。打开菜单后，点击相应符石可选择天赋。拉动滚动条可以看到更多天赋。选取符石后，符石将出现在符石栏中，角色创建时最多可选取10项天赋。要注意某些天赋有种族、性别、职业或者属性的要求：如果角色不符合相应的要求，天赋将显示红色背景。鼠标放在天赋名称上将会显示简单介绍，天赋所产生的效果可以累加。

天赋符石可提高属性最大值，次级属性加成，特定武器种类技能熟练度或一般武器等级等。有些天赋可互相加成，有些会互相削弱，所以要小心选取。如果不满意所选天赋，只要再次点击就可将其从符石栏中移除。



(8) 外貌

一旦角色种族和性别选定，通过屏幕右下角的按钮可以改变角色外貌。有 5 个选项可供调整：肤色、发型、头发颜色、须眉类型和初始装备。点击每项特性两边的箭头按钮进行调整。请根据职业和天赋选择初始装备以更好地发挥角色的力量。

有些种族没有胡须，有些种族只有固定发型，有些只有几种肤色可选。例如，精灵族没有胡须，暗影族没有头发和胡须。外貌选项对各个种族的影响是不尽相同的。

所有选择完成后，看一下是否所有角色点数都已经分配完了。如果此时要返回修改角色姓名，点击“取消”按钮，但是在角色创建屏幕所作的选择就会丢失。

角色创建完毕后，点击右下的“结束”按钮。所有未分配的角色点数会被存储起来，以后随时可以分配。

点击“结束”按钮会回到角色登录界面，新角色的名字显示在其中一个角色栏中。点亮其他空栏可以创建其他角色，或者点击“删除”按钮删除选定的角色还可将该角色栏空出来。

角色创建完成后，就可以进入魔剑世界了。

点亮某个角色，点击“游戏”按钮即可进入游戏。这时将出现所选定游戏世界的现有安全区列表。屏幕下半部分显示的是安全区的名称和徽记，上半部分显示的是安全区的统治公会和政体信息。点击安全区名称以选择出生地，然后点击“提交”按钮继续下一步。

如果不想在安全区开始游戏，点击“城市选择”窗口上的“玩家城市”按钮，就会打开开放的玩家所建造的城市列表。请注意玩家城市不是安全区，玩家对战是合法的，而且那些城市的建造区域对于新玩家来说可能很危险。

3. 界面

（1）鼠标命令

游戏中绝大部分互动操作将通过鼠标完成。

左键单击可激活按钮功能，或选择所点击的物体。被选择物体将成为攻击、魔法或角色所作动作的对象。在选中一个角色、NPC 或生物时，其名称和其他信息会显示在“目标窗口”中。

左键双击：对被双击物体执行，可以打开门或容器，或打开店主或训练师的交易窗口，或打开角色所拥有的任一雇员或卖主的雇员管理窗口，或在角色处于攻击模式攻击目标，或从尸体上收集战利品，或打开角色拥有的建筑的建筑管理窗口，或显示不属于角色的建筑的建筑信息窗口，或拣取可被携带或可被拥有的物体。

Ctrl 键＋左键单击：打开被点击物体的交互菜单。

Shift＋左键单击：可拖曳窗口或自定义按钮位置。

鼠标滚轮：缩放游戏视角。

按住鼠标中键：激活鼠标控制视角。

右键单击：选择角色移动目的地。

（2）**键盘命令**

很多游戏功能可以通过键盘命令实现，下面是键盘命令列表。这些命令为游戏界面的默认热键。

A：攻击所选目标（自动切换到战斗模式）；

C：切换战斗模式开关；

D：丢弃所选物品；

E：打开装备栏；

F：与所选目标进行操作（和鼠标左键双击作用相同）；

G：拣取所选物体；

I：打开道具栏；

K：打开技能窗口；

M：鼠标视角开关；

Ctrl ＋ M：最小化所有打开的窗口和菜单；

N：名称显示开关；

Ctrl ＋ N：徽记显示开关；

O：打开所选物体；

P：打开特技窗口；

Ctrl + P：截图；

Ctrl + R：回答上一次收到的“私聊”信息；

T：开始“私聊”通讯；

U：使用所选物体；

Ctrl + U：跑步开关；

W：打开寻人窗口；

Z：坐下开关；

End：选中自己；

Home：选择下一生物作为目标；

Insert：选择下一角色作为目标；

右箭头：旋转角色，使其面向右；

左箭头：旋转角色，使其面向左；

Page Up：飞行中升高；

Page Down：飞行中降低；

4（小键盘）：视角向左旋；

6（小键盘）：视角向右旋；

8（小键盘）：视角向上；

2（小键盘）：视角向下；

+（小键盘）：放大视角；

-（小键盘）：缩小视角；

Alt（按住）：激活鼠标视角移动；

Tab：移动到菜单的下一区域；

Shift+Tab：移动到菜单的上一区域；

Shift+上箭头：在打开列表中将物品移上；

Shift+下箭头：在打开列表中将物品移下；

F8：上一聊天窗口；

F9：下一聊天窗口；

F1：打开帮助窗口；

/：聊天窗口命令行前缀；

Esc：打开命令条；

Enter：进入聊天模式；

Delete：毁掉所选物品。

（3）移动

游戏中经常要让角色从一个地方移动到另一个地方，在《魔剑》世界中有多种移动的方式：

普通移动。在战斗或非战斗模式下，右键单击地面做出移动目的地标记。点击后角色即开始向目的地移动。点击状态窗口上的跑步按钮或按 Ctrl+U 奔跑。角色移动速度和所耗耐力与玩家是否奔跑和是否处于战斗模式有关。

地图上移动。长距离移动时，可以打开区域地图窗口直接向远方目的地移动。右键单击在地图上任一点设置角色目的地。

飞行。鹰人族角色或使用某些魔法和物品的角色可以飞行。状态栏顶端将出现两个高度按钮，像是带着翅膀的上下箭头。点击上箭头按钮或按热键 PgUp 是起飞或升高，多次点击可升得更高。点击下箭头或按热键 PgDn 是降低直至降落。移动和走或跑一样只需简单右键单击地面。飞行中的角色不能进入战斗模式，而且可能不能使用某些特技。飞行中的角色会被使用远程武器或魔法的角色或生物攻击。飞行中的角色耐力耗尽或者飞行特技时间结束就会立刻降落到地面。一般来说只要角色能走到的地方都可以降落。

游泳。进入没过身体的水中时会自动从行走或奔跑切换到游泳。状态栏顶端将出现两个高度按钮：像是带着翅膀的上下箭头。点击上箭头按钮或按热键 PgUp 升高，多次点击可升得更

高。点击下箭头或按热键 PgDn 降低。移动和走或跑一样，只需用右键单击地面即可。游泳中的角色不能进入战斗模式，而且可能不能使用某些特技。游泳时耐力耗尽后生命力就开始减少。长途游泳可能会导致角色死亡。

(4) 交互菜单

通过交互菜单中的特定命令，角色可以与身边遇到的生物和物品执行操作。Ctrl+左键单击某一物品、生物或游戏窗口可以打开交互菜单。按所选择物体类型不同，菜单选项不同。

①对物品执行操作。左键点击选择一个物体，其名称会出现在目标窗口，还有一个红色的指示条显示物品的耐久度。另外 Ctrl+左键单击打开物品交互菜单，将显示如下命令：

获得。点击将所选物品移入角色的道具栏。双击物品将取得同样效果。热键：G。

使用。点击使用所选物品。试图使用不合适的装备或物品是无用的。热键：U。

装备。将物品立即从物品栏移至装备栏中相应的装备槽。只有所选物品在道具栏中才会出现此选项。

卸装。将物品立即从装备槽移至道具栏。只有所选物品已经被角色装备才会出现此选项。

打开。打开所选物品。只对门和容器有效。热键：O。

销毁。销毁所选物品。程序将提示你确认。一旦物品被销毁，将永远从游戏世界移除。

有些物品会同类堆积为一个图标，金钱就是最常见的例子。对堆积物品进行操作时，会提示选择操作物品的数量。

②对生物执行操作。左键单击选择生物或其他角色，其名称(如果显示在屏幕上)将会变黄以方便识别。角色处于战斗模式时，双击生物或其他角色会立即开始战斗。生物被选中后，目标

窗口将出现生物的名称以及等级图标（如果生物为1级或更高）。这些图标表明生物职业以及等级（每个等级=10级）。

Ctrl+左键单击选取生物或角色将打开生物交互菜单，其信息也将出现在目标窗口。生物交互菜单有下表中的选项。

选　项	生　物	效　果
攻击	任意	与所选目标战斗
掠夺	玩家/非玩家的尸体	打开搜集战利品窗口
交易	玩家	打开交易窗口
公会信息	玩家	显示目标的公会信息
邀请加入队伍	玩家	邀请目标加入你的队伍
邀请加入公会	玩家	邀请目标加入你的公会
打招呼	非玩家	提示简单的口头信息
购物	非玩家商人	打开交易窗口
训练	非玩家训练师	打开训练窗口
转职	非玩家训练师	打开转职窗口
转附属职业	非玩家训练师	打开转职窗口
银行	非玩家银行家	打开存储物品窗口

双击NPC商人可以代替按Ctrl+左键点击再选购物，直接打开交易窗口。

所选生物其名字显示的颜色表示该生物和你的力量对比。

③对城市资产进行操作。左键单击选择任一城市资产（房屋、墙、生命之树或其他建筑），资产名称将出现在目标窗口，红色指示条显示其耐久度，徽记显示其所属的公会和国家。另外，Ctrl+左键单击打开资产交互菜单显示以下命令：

管理。如果你的角色是该资产拥有者或被赋予资产管理权，将出现此选项。点击打开资产控制面板。

认领。如果所选资产没有主人将出现此选项。点击可获得该

资产全部所有权。

放弃。只有拥有该资产时才会出现此选项。点击可放弃该资产。

城市命令。此选项打开城市控制面板。

(5) 视角控制

《魔剑》强调团队战斗和大规模战争，由于使用其他游戏那样的惟一的视角不切实际，为此《魔剑》给玩家提供了高级的视角控制。游戏中视角的调节控制具有高度的灵活性和多样性。

①视角移动控制。游戏视角始终直接指向你的角色，但是方向完全由你决定。游戏角度可绕纵坐标和横坐标任意旋转，可以从头顶、背面、侧面甚至更高或更低的地方观看你的角色。还可以设置视角距离的远近。视线拉得越远，视野内的物体就更多，电脑就要进行更多的渲染工作。显示角色周围地形的范围将对游戏性能有一定影响。

键盘命令以及视角控制菜单（命令条中的设置选项）都提供了视角控制。将鼠标置于屏幕边也可以移动视角。完整的视角控制指南如下表。

视角移动	键盘命令	控制按钮	光标位置
向左旋	4（小键盘）	视角向左	左边界
向右旋	6（小键盘）	视角向右	右边界
向上旋	8（小键盘）	视角向上	顶边界
向下旋	2（小键盘）	视角向下	底边界
放大	+（小键盘）	放大	滚轮上滚
缩小	−（小键盘）	缩小	滚轮下滚

②附加视角功能。视角控制菜单还有以下2个选项。

自动追踪。点击将锁定视角相对角色的位置。设定后，角色旋转或换方向后，视角会自动旋转以保持设定角度。打开这个开

关后如果手动改变视角位置，新的位置将成为默认锁定位置。

反转。点击后反转所有视角控制，命令本身不变。因此打开此开关以后，按小键盘的 6 会变成逆时针旋转。要关闭此选项只需再点击一次。

③鼠标控制视角。游戏视角还可设为鼠标控制模式。在鼠标控制视角模式下，移动鼠标会平移或倾斜视角，有如下 3 种方法可以激活鼠标视角。

鼠标滚轮。有中键或滚轮鼠标的，按住中键可打开鼠标视角，在中键被按下的时段视角将跟随鼠标移动。

键盘命令。按住 Alt 键可打开鼠标视角模式。

键盘开关。按 M 键打开鼠标视角模式开关。

(6) 游戏内通讯

在《魔剑》中可与上千人同时游戏，因此通讯将是游戏必不可少的组成部分。《魔剑》允许你定制通讯设定以适应你的游戏风格。

①聊天窗口。默认屏幕设置包括两个聊天窗口，但是可以点击命令条里的聊天窗口选项增加聊天窗口。可以改变窗口大小、移动窗口或设定聊天窗口透明度。屏幕上同时可以开 16 个聊天窗口。

②输入并发送信息。输入或发送信息前必须进入聊天模式，否则按键将被认为是键盘或热键命令。左键单击任一聊天窗口的命令行或按回车键即可进入聊天模式。进入聊天模式后，此时就不能使用简单的键盘命令或定制热键（不能使用 Shift、Ctrl 或 Alt 的键盘命令）了。

进入聊天模式后，输入想发送的信息，然后按回车键发送。所发送的信息将显示在特定的频道中。有 11 个频道可供选择。如果想在另一频道发送信息，要在信息开头加上相应的频道

标记。

③默认频道和频道标记。每个聊天窗口都有默认的通讯频道。输入的信息不需修改即可自动发送到默认频道。可以参照下面的方法在每个聊天窗口设定不同的默认频道。

每个频道有特定的前缀，通常是“/”接上频道名称（例如公会频道的标记就是/guild)。没有标记的信息将被发送到默认频道。例如玩家将一个聊天窗口的默认频道设定为队伍频道。如果他输入信息“Now! Kill them all!”并回车，那么他所有队友都将收到此信息。在同一窗口将此信息发给他的公会，就需要输入“/guild Now! Kill them all!”。

④通讯选项。Ctrl+左键单击聊天窗口可定制通讯设置。显示的标准窗口选项菜单会出现一些新的选项：

频道。打开列有所有通讯频道的菜单，可以定制已选聊天窗口。开通某频道只需点击频道名称旁边的按钮。关于频道的介绍见后。

频道颜色。用于改变频道的显示颜色。

默认频道。在11个通讯频道中，当前默认频道标记为银色边框。点击频道名称设定被选聊天窗口的新的默认频道。

⑤通讯频道。通讯频道见下表。

名称	标记	接受者
领导	/leader	发送者所属国家的所有公会领导
叫喊	/shout	大片区域内所有人（耗费精力）
公会	/guild	发送者所属公会中所有人
内阁	/ic	发送者所属公会内阁所有成员
队伍	/group	发送者队伍中所有人
城邦	/city	本地城市内一定范围内所有人
发言	/say	小范围内所有人（发言内容显示在发送者头顶）

续表

名称	标记	接受者
表情	/em	小范围内所有人
私聊	/tell（接收者姓名）	接收者为角色名字

⑥频道颜色编码。右键单击聊天窗口打开通讯频道列表，选择频道颜色选项。点击想要改变的频道打开颜色变更窗口。颜色变更窗口分为两个部分，一个设定该频道所有接收信息的颜色，另一个设定信息发送者姓名的颜色。每部分标题将显示默认颜色。频道名称下面有3个滑动条，分别代表红、绿、蓝。

调整颜色滑动条以设定颜色：调整时名称和频道标记将即时变色。选到合适颜色后点击确认按钮。中止按钮将关闭窗口，不作任何颜色修改。

⑦通讯热键。如果使用代表不同默认频道的几个聊天窗口，可以通过F8和F9进行光标在不同聊天窗口的切换。

按T将在当前聊天窗口自动开始私聊。可以通过创建宏来设定特定角色的热键。

Ctrl+R回复上一次给你的角色发送私聊的人。第二次按Ctrl+R将回复再上一个人，依此类推。

（7）装备和财产管理

在以下所提到的窗口和菜单中，都可以把鼠标放在物品上以显示物品的名称和简介。

①道具栏和装备栏。这两个窗口显示角色所穿戴、持有的物品。选择命令条上的角色信息按钮，点击相应按钮可以打开/关闭物品窗口，或者用I键和E键打开道具栏和装备栏。

双击物品可以在道具栏和装备栏间转移，点击并在窗口间拖曳或Ctrl+左键单击并在交互菜单选择相应命令也可实现同样功

能。将物品从道具栏或装备栏拖到地上将丢弃该物品。

②装备所属限制。每个物品都有重量，因此物品的重量之和不要超过角色的最大负重值。装备和持有的所有物品重量接近负重限制，则负载过多。如果超过限制，就不能再拾取物品了。

③物品交易。用Ctrl+左键单击另一玩家身上后，选择交易选项将向被选玩家发送交易请求。如果另一玩家向你请求交易，你将收到请求信息，你有权拒绝。如果交易目标同一，交易窗口将打开。



交易窗口分为3个部分：左部和右部为交易物品显示窗口，中间列出了交易双方的提交按钮，中间部分的下面是取消按钮。

交易时打开道具栏，把物品（包括金钱）拖到交易窗口的左部，就能看到另一玩家放到交易窗口中的物品，并可将鼠标放到任一物品上查看简介以核实出价。出价满意后，点击中间部分你名字旁边的提交按钮，当双方都点击确认后，物品将转移到双方的道具栏。如果双方同意，也可以通过这种方式赠送物品。

将物品从交易窗口拖回将导致提交按钮重置。如果另外一方提交同意后任一窗口物品变化，提交按钮也会重置。如果任一方点击取消按钮，所有交易中断，交易窗口关闭。

④商店窗口。左键双击非玩家商人或Ctrl+左键单击非玩家

商人再选购物选项会出现商店窗口，窗口中有 3 个选项：购买、出售和修理。点击相应的选项会打开相应的交易模式。商店窗口将 3 个选项按钮集成在窗口的左上角，可以快速进行切换，不必回到购物窗口。

购买。这个窗口显示商人出售的所有物品、价格以及你的角色现有的金钱。有些物品显示为红色，表示由于等级、职业或其他限制现在不能为你的角色使用。虽然暂时用不上，想买也可以。点击物品再点击购买按钮可完成购买，弹出的窗口信息确认此项购买完成。

出售。这个窗口显示商人要收购你的角色物品栏中的物品，包括商人的收购价格。点击物品再点击出售按钮可完成出售，弹出的窗口会确认出售完成。所装备的物品不会显示在出售列表中。

修理。所有物品都有耐久度，打开修理窗口会显示所有需要修理的物品，包括已装备的和未装备的。修理费用与物品价值和现有耐久度有关：贵重的物品修理费高，耐久度越低修理费也越高。点击物品再点击修理按钮可完成修理，弹出的窗口会确认修理完成。

⑤收集战利品窗口。对尸体左键双击或 Ctrl+左键单击将打开收集战利品选项。窗口显示尸体上的所有物品，双击物品可将其转移至道具栏。也可用右键点击物品选择获得或选择物品按 G 键。还有就是点击拖曳物品到道具栏。

⑥存储物品。游戏提供银行账户供玩家保存物品，不仅可减轻角色的负重量，还可以避免冒险途中因死亡而丢失物品的危险。

在安全区或玩家城市的教堂中可以找到会计储存物品，角色的存储栏是同一个，与哪个会计无关。

双击会计或Ctrl＋左键单击会计，选择银行选项，打开存储物品栏。该物品栏的容量无限。

(8) **终止游戏**

有两个方法退出游戏，两个选项都可以在命令条中找到。

①离开世界。该选项将退出游戏世界，返回角色登录界面。如果角色处于战斗中无法执行此命令，选择退出游戏世界后，角色还将在游戏世界中再停留1分钟。

②退出游戏。该命令立刻退出《魔剑》客户端，返回电脑桌面。不过你的角色将停留在游戏中几秒钟，服务器需要判定你的连接是否中断。

③退出计时。在离开世界、退出游戏或是其他与服务器断开连接时，角色的退出都会受到退出计时的影响。一般来说，退出战斗模式后即开始计时，1分钟后，角色可以立刻离开游戏。如果在计时完毕前连接中断，角色会在游戏世界停留1分钟。

停留在游戏中的角色不会自主移动或做任何动作。如果被攻击将会自动反击，但是不能使用任何特技和物品。如果停留的角色受到攻击并反击，退出计时将在战斗结束后重新开始。在人多或者危险的地区退出，可能会导致永久停留在游戏中甚至死亡。如果你停留的角色死亡，将会在重生点复活，效果与死亡的效果相同。

(9) **重新游戏**

游戏可能因为种种原因而中断、掉线、角色死亡或离开世界、退出游戏。当重新游戏的时，重生点和几个因素有关：

死亡。死亡后将在绑定点复活。角色尸体将留在死亡地腐烂。

掉线/登出。如果退出游戏或者和服务器连接中断，但是在15分钟内重新游戏（或倒计时未结束），你的角色将在游戏中断

的地方出现。15 分钟后，角色将在绑定点出现。

旅馆/铺盖卷。向旅馆老板租房或者使用铺盖卷后立刻退出游戏，将创建临时的绑定点，允许玩家任意时间后重新游戏。如果旅馆在重新登录前被毁，角色将返回绑定点。

重生和绑定点。游戏中每个角色都有死亡后重生或者长时间休息后再次开始旅途的地点，叫做绑定点（或再生点）。其地理位置对角色的冒险有很大影响。以下几个因素影响角色的绑定点：

新角色（0～2 级）。起始于城市（角色创建结束后所选择的）的生命之树。玩家到 20 级后将丧失绑定点，必须加入玩家公会或成为流浪者。

公会成员。加入公会的人可以使用公会的生命之树作为绑定点。国家（一个城属公会接受其他城属公会的效忠宣誓）成员可以选择任一省公会的生命之树作为绑定点。也有例外的情况：如果公会角色在他们的生命之树影响范围之内被杀，复生情况将与流浪者相同。

流浪角色。没有公会或属于流浪公会的角色将随机重生在遗迹的断树旁。死亡和退出后都可能会在另一个地方重新开始。

4. 游戏窗口和菜单

屏幕上最初会显示 5 个控制窗口对应游戏中常用的信息和选项，分别是状态窗口、目标窗口、系统信息窗口、玩家聊天窗口、命令条、效果窗口。鼠标放在各按钮和区域会显示相关简介。《魔剑》的界面可以自己定制。

(1) 状态窗口

状态窗口包括以下控制和显示。

最小化/最大化所有窗口。在状态栏左上角，点击后关闭除状态栏本身（和队伍信息窗口）意外所有窗口，再次点击将重新

打开。

战斗模式。在状态栏中间左侧，点击可进入或脱离战斗模式。战斗模式中角色姿态将变化，行走和奔跑速度相应下降，身边出现生命力槽（绿色表示良好，黄色表示一般，红色表示危急）。进入战斗模式后才可攻击其他角色、生物或物体，有些魔法或特技只在战斗模式中有效。默认热键：C。

角色信息按钮。在战斗模式按钮左下方，可打开角色的状态窗口。默认热键：S。

飞行按钮。在状态栏中部上端，可让飞行角色升高降低飞行高度。只有角色可以飞行的时候才出现这些按钮。

生命条。状态栏中间的红条表示角色生命状况。受伤后，红色条的长度将减少。生命条上显示具体生命数值和最大生命力。

魔力条。状态栏中间的蓝条表示角色魔力状况。角色施法、使用特技都会消耗魔力，蓝色条的长度将减少。魔力条上显示具体魔力数值和最大魔力值。

耐力条。状态栏中间的金条代表角色现有耐力。跑步、战斗或使用某些特技将消耗耐力，金色条的长度将减少。耐力耗尽后，角色动作会非常缓慢。耐力条上显示的是当前耐力值和最大耐力值。

经验条。状态栏中间的灰条显示距升级还差多少经验值。灰条减少代表升级所需的经验值减少。灰条上显示的数值是升级所需的经验值。

关闭按钮。状态栏右上的按钮可关闭状态栏。Ctrl+左键单击任一地面或按 Esc 可重新打开。

奔跑按钮。在状态栏中部右边，可切换角色的走路和奔跑模式。奔跑模式下，角色移动方式由行走变为奔跑，奔跑比行走更加迅速，但是消耗更多耐力。默认热键为 Ctrl+R。

坐下按钮。点击后角色盘腿坐地。坐下后角色进入休息模式，生命力、魔力和耐力恢复速度明显加快。角色坐下时可以说话聊天和使用特技，但是使用特技前角色会站起。如果受到攻击，角色会自动起立进入战斗模式。再次按坐下按钮、使用特技或右键单击附近的地面，都可以结束坐下模式。默认热键：Ctrl＋Z。

（2）目标窗口

该窗口显示所选物品的重要信息。选中物体后，会显示以下信息。

国家徽记。窗口右边的金边徽记显示所选角色或生物所属国家最高级公会的徽记。如果角色或生物的公会不属于国家或根本不属于公会，这个徽记将是空的。这个徽记可以拖曳到徽记列表。

公会徽记。窗口左边的灰边徽记显示所选角色或生物所属的公会。这个徽记可拖曳到徽记列表。如果角色或生物处于流浪中，徽记将是空的。

名称。窗口顶部显示所选角色或生物的名称。名称颜色取决于目标与自己角色的力量对比。

生命条。名称下面的红色条显示目标的生命力或耐久度。所选目标受到伤害时，红色条会减少。红色条上显示生命力或耐久度的具体数值。

等级图标。生命条下面的一行图标。图标代表该角色或生物达到的等级（每个等级＝10 级）。图标显示了角色的职业或生物、NPC 商人和建筑的分类。

（3）聊天窗口

两个窗口在样子和功能上类似。较大的区域显示收到的信息，底部的命令行输入自己要发送的消息。在默认的设置下，两

个聊天窗口功能不一样。

在命令条中点击聊天窗口可以打开更多的聊天窗口。Ctrl＋左键单击任一聊天窗口可以定制频道。

角色聊天窗口　游戏中玩家间聊天通讯，信息显示在窗口上面的区域。按回车键进入聊天模式或直接在命令行用鼠标左键单击产生光标。游戏有大量频道选项可供选择。

系统聊天窗口　显示收到的服务器信息，主要用来诊断和发现服务器问题。虽然对于大部分玩家没什么用处，但是可以监视游戏载入情况和事件，如被攻击等等。通讯命令和角色聊天一样。

文本命令　文本命令可在任何聊天窗口输入。命令前要加“/”号，不要有空格。按“/”键自动在命令行输入“/”并将光标移至该处。

命令条。菜单中包括9个按钮，用以进入下级菜单或打开其他游戏设置窗口。点击右下角拖动可改变命令条大小。以下列出了每个按钮的功能。如果从次级菜单返回上级菜单，点击命令条左上角的箭头。

关闭窗口：最小化命令条。

信息/帮助：打开信息和帮助菜单。

角色信息：打开角色表。

窗口：打开窗口菜单。

队伍选项：打开队伍选项菜单。

公会选项：打开公会选项菜单。

宠物选项：打开宠物命令窗口。

设置：显示设置菜单。

离开世界：退到登录界面。

退出游戏：退出游戏到桌面。

点击关闭窗口按钮或点击右上角的 X 按钮，或者 Ctrl＋左键单击窗口选择“销毁”选项可以关闭命令条。Ctrl＋左键单击地上任一处或按 Esc 可重新打开命令条。

（4） 魔法效果窗口

魔法效果窗口默认位置在屏幕左上角。物品、魔法、特技的魔法效果使角色属性或能力变化，魔法效果窗口将出现代表该效果的图标。绿色图标代表属性增强，红色图标代表属性削弱，其他颜色也都有各自的含义。鼠标放在图标上可显示出魔法效果和剩余时间。

（5） 信息和帮助

信息和帮助选项可用来收集服务器信息或解决所遇到的问题。

帮助。点击打开游戏在线帮助窗口将显示此文档，超链接文档非常容易使用。

当日公告。第一次进入游戏世界时，屏幕上方的大窗口中会显示当日公告。公告会提供游戏技巧、游戏新内容介绍、事件预告或玩家社团特别介绍等。当日公告窗口可以像其他窗口一样关闭，点击此选项可以再次打开。

玩家列表。点击打开搜索窗口，包括搜索设置和搜索过滤。搜索设置包括全部在线角色、所属公会的所有在线玩家，所属国家的所有在线玩家。搜索过滤可以限制搜索种族、职业、等级（要输入最小等级和最大等级）、名称（必须输入名称）、陌生人（非本服务器角色）以及空（默认选项）。注意每个搜索只能有一项搜索设置和一项搜索过滤。参数设置后点击对勾按钮打开玩家列表。列表包括符合条件的每个角色的名称、种族和等级。

客服投诉。此选项可向客服部求助或投诉。

撤销上一投诉。立即取消上次投诉，从客户支持进程中

取消。

（6） 角色表

角色表包括 5 个组成窗口，分别是状态、装备、符石、技能和特技。每个窗口也都包括打开其他窗口的按钮，可以进行快速切换。

状态窗口　显示角色主要和次级属性：力量、敏捷、体质、智力、灵力、生命力、魔力和耐力。值得注意的还有以下几个。

描述：角色名称下面显示性别、种族和职业（如男性人类战士）。下一行显示角色的附属职业。

经验：显示角色创建后所获得的所有经验值。

徽记：名字右边的徽记显示角色的公会。

主要属性：鼠标放在主要属性上会显示该属性的基本值和最大值。属性右边的“+”号按钮用来升级后提升属性点数。另外，根据每项属性的数值会有描述，从“虚弱的”到“英雄的”从小到大顺序排列。

属性点：显示角色可用属性点。每次升级都将得到属性点。

攻击等级：决定角色击中对手的概率，数值越高，概率越大。上面区域的攻击等级代表右手武器，下面区域的攻击等级是左手武器。

伤害力：显示与攻击等级相关的武器伤害力，主要由技能和特技等级决定。

防御力：防御等级衡量被击中的难易程度。数值越高，对手的攻击失误概率越大。数值主要由盔甲、盾和技能等级决定。

抗力：砍削、穿刺和钝击抗力用百分数表示，代表角色免受伤害的概率，越高越好。主要由盔甲决定，种族和其他因素也有所影响。

道具栏　该窗口显示角色现在所拥有而未装备的物品。双击

物品可以试图装备物品，如果没有同类物品可以装备，该物品将自动出现在装备槽。如果已经有同类物品装备，该物品不会被装备。

将物品拖曳到游戏屏幕会将物品丢在角色脚下。所有物品都可以被拖到其他道具窗口，如交易或银行窗口。

①装备栏。装备栏包括 11 个装备槽（头、胸、臂、腿、足、左手戒指、右手戒指、护身符、左手装备和右手装备）。每个槽显示装备上的物品图案。

②绑定钮。每个槽的左上角都有个绑定钮，点击后可绑定物品。被绑定的物品在主角死后不会丢失。可绑定物品的件数等于角色等级加 3。如果将物品从装备栏移除，则绑定取消。

③符石窗口。显示已绑定的符石，包括角色创建过程中选择的种族、职业和天赋。鼠标放在符石上将显示其效果。使用新符石可以添加绑定（按 U 键或点击使用选项）。

④技能窗口。显示角色掌握的所有技能以及用百分数表示的等级，数值越高技能等级越高。窗口底端显示可用训练点数。

⑤特技窗口。窗口显示角色所掌握的所有特技。点击特技按钮可使用特技。窗口显示出特技效果描述、名称和现在的等级。如果该特技有技能要求，则在旁边显示技能的名称和最低等级要求。这些按钮也可以像其他交互按钮一样自己定制。

角色升级并提升技能和特技时会出现新的特技，在训练师处花费训练点可提升特技。

⑥魔法效果。此选项打开或关闭魔法效果窗口。

(7) 动作

动作菜单包括很多基本的角色动作。另外角色还可以通过肢体语言来互相沟通。选项包括交互、使用装备、移动、社交、定位、宠物命令和截图。

①交互。交互选项包括的动作菜单如下。

利用所选物体。点击提示所选物体的默认的动作，如开门、收集战利品、攻击生物、买卖等。本质上和用鼠标双击物体一样。

使用所选物体。点击使用所选物体，如果所选物体不能使用，该选项无效。热键：U。

攻击所选物体。无论所选物体是什么，角色都将进入战斗模式。热键：A。

打开/掠夺所选物体。此选项可打开门或入口，或打开容器，或搜索尸体。热键：O。

获得所选物体。点击将物体转移至道具栏。不处于战斗模式时，双击物体也可达到同样效果。热键：G。

丢弃所选物体。将装备槽或道具栏中的所选物品丢弃。被丢弃放在角色脚边。将物品拖曳出装备栏或道具栏可达到同样效果。热键：D。



销毁物品。销毁所装备或所拥有的所选物品，将被提示是否确认。物品被销毁后，将被永远从游戏世界移除。

与所选目标交易。向被选择的 NPC 或玩家发出交易请求。

②使用装备。此选项使用已装备的物品，点击打开装备栏所有装备槽，点击相应装备槽可使用装备该处的物品。可以通过设定热键方便操作。

③移动。移动选项可打开移动命令菜单，现有命令包括以下各种。

向右转：角色原地右转60°。热键：右箭头。

向左转：角色原地左转60°。热键：左箭头。

高飞：飞行角色飞行高度升高。热键：PgUp。

低飞：飞行角色飞行高度降低直至降落。热键：PgDn。

④社交。点击显示完整社交动作列表。社交动作随时都可进行，大部分动作持续数秒钟。有些种族不能完成某些社交动作，如果使用这些动作则会完成类似动作或摇头。

⑤锁定目标。此选项中的命令可以自动选择自己、附近的生物或角色，减少点击的麻烦。

锁定下一生物。选择附近的生物，再次点击将会选择下一个附近的生物。热键：Home。

锁定下一角色。选择附近的角色，再次点击将会选择下一个附近的角色。热键：Insert。

锁定自身。选择自己的角色。热键：End。

清除目标。清除选择，和左键单击地面作用相同。

⑥宠物命令窗口。游戏中宠物跟随玩家角色的怪物或者装置（一般是攻城机械）移动。大多数宠物会保护主人，自动攻击与主人战斗的敌人。宠物可使用宠物召唤特技或者从相应商人处购买。点击宠物选项打开宠物命令窗口，窗口显示宠物的名称以及当前生命力、魔力和耐力。窗口下部按钮功能有如下几种。

宠物攻击。攻击当前所选目标。有些宠物不会攻击任何目标。

宠物停止攻击。宠物立即停止攻击当前目标。

解散宠物。立刻将宠物从游戏世界移除。

宠物坐下。宠物坐下可更快恢复生命和耐力。再次点击结束坐下。

宠物命令还可以使用命令行在任何聊天窗口输入下列语句来达到同样的效果。

- /pet attack ：宠物攻击
- /pet stopattack ：宠物停止攻击
- /pet dismiss：解散宠物
- /pet sit：宠物坐下

⑦抓图。点击后抓取当前游戏截图并存储在游戏安装目录中的 screenshots 目录中。所有截图均存为 Targa（. tga）格式文件，可用相应的软件工具打开查看。

(8) 窗口

菜单提供改变屏幕设置的选项有最小化所有窗口、状态条、聊天窗口、区域地图和世界地图。

①最小化所有窗口。关闭状态窗口和队伍窗口外所有窗口以露出更多的主画面。所有窗口关闭后，Ctrl＋左键单击地面或按 Esc 键可以打开命令条，通过命令条可以再打开所有窗口。

②状态条。状态栏开关。

③聊天窗口。打开新的聊天窗口。最多可以打开 16 个聊天窗口。

④区域地图。在屏幕上打开区域地图窗口，显示角色当前位置和周围环境，包括以下特性。

坐标。窗口上方显示 3 个坐标（经度、纬度和海拔高度），角色移动时数据将相应改变。

缩放按钮。两个按钮可以缩放地图。

地图显示。窗口中最大的区域显示图示化的周围环境，包括地形特征以及玩家、NPC 和生物。自己的角色显示为白色箭头，一般在地图中部。随着角色的朝向改变，箭头也相应旋转。其他玩家角色显示为黄点，商人和其他 NPC 显示为绿点，守卫和生物显示为红点。

地区名称。地图下方显示角色所处的地区名称。角色跨地区移动时候，地区名称会自动改变。

地图移动。可使用区域地图在游戏世界中移动。右键单击地图显示区可以设定目的地。该功能仅在 100%不透明的区域地图上使用。

⑤世界地图。大比例尺的世界地图可以作为旅行指南或查看服务器上政体分布的工具。在世界地图上你的角色用红圈表示，箭头代表角色的朝向，并随角色移动而变化。

缩放控制。世界地图左上角有两个按钮可以缩放地图。

刷新控制。窗口下面的刷新城市信息按钮可以更新地图上所有公会和城市的信息、位置、所属、人口和其他当前数据。

城市信息。在世界地图上，每个城市都表现为盾形图标。图标显示城市所属国家的徽记，图标大小取决于人口的多少。新城市的图标必须放大才能看清，城市的名称显示在徽记下面。

点击徽记打开城市信息窗口。

(9) 定制界面

游戏中信息和命令选项对于新手来说可能太多了。因此《魔剑》的界面可以自由定制以方便游戏。

存储游戏屏幕变化设置，在设置菜单里面勾选“自动存储”。退出游戏时候所有变化将自动存储。如果不想存储调整后的界面，在系统设置菜单关闭时自动存储窗口选项。

①窗口和菜单管理。几乎每个窗口都可用相同的方法：左键

点击窗口右上角按钮或Ctrl+左键单击窗体任何一处，然后在窗口选项菜单中选择销毁选项。

除了状态栏和队伍窗口，所有窗口都可通过点击状态栏上的最小化按钮最小化，左键单击命令条中的状态栏选项使状态栏窗口最小化。

如果命令条和状态栏同时最小化了，Ctrl+左键点击任一处地面使命令条最大化。在命令条中左键点击状态栏按钮使状态栏恢复。

②定制窗口。改变窗口或菜单的大小，点击拖曳窗口或菜单右下角的标记（状态栏以及其他一些窗口不能改变大小）。所有窗口可移到屏幕任一位置，Shift+左键点住窗口拖曳到想放的位置即可。Ctrl+左键单击窗体打开窗口选项菜单可以更进一步定制窗口。

透明度。点击显示滑动条，拖动可改变窗体的透明度。0%透明度为不可见，100%为完全不透明。设定窗口透明度后，除非锁定透明度，否则鼠标放在窗体上窗口就变回全部可见。

锁定透明度。点击锁定窗口当前透明度，即使鼠标放在上面仍旧保持该透明度。透明度锁定后，鼠标点击就像穿过窗口一样，只有窗口的按钮可以对应于鼠标点击，否则窗口就如同不存在一样。

字体。选择字体可更换所有窗口和显示的默认字体。

字体大小。选择字体大小将重置所有窗口和显示的字体大小。

销毁。关闭窗口。

③定制按钮。按钮的摆放位置和功能也可以定制，经常使用的按钮可以直接放在游戏窗口中或其他窗口中。

左键点住任一按钮可将它拖曳到屏幕的任何位置，这样可以

按自己的喜好构造自己的控制面板，包括特技、技能、社交或游戏命令。Ctrl+左键单击任一按钮可打开按钮定制菜单。

激活。激活按钮所代表的功能或特技，和左键点击按钮作用一样。

分配热键。可设定键盘快捷命令。

销毁。从屏幕上移除按钮，只有自定位置的按钮可选此选项。不能从本体菜单中删除命令。

④热键。游戏屏幕上任何按钮都可以设置键盘快捷命令，自定义热键只对当前角色有效，而对其他角色无效。

分配热键。Ctrl+左键单击按钮，然后在按钮定制菜单点击分配热键选项。在热键分配窗口中，可以输入代表该命令的键位，键位可以和 Ctrl、Shift 或 Alt（每个热键只能用其中之一）组合，点击对勾按钮确认，点击 X 按钮取消。

热键映射屏幕。在命令条选择设定，点击热键打开映射选项：①绑定普通键用于一般键盘命令；②绑定社交动作用于特定社交动作；③绑定特技用于绑定特技菜单中的特技；④绑定宏用于创建文本命令行热键。

选择上面任一选项将打开相应菜单，上面列有命令名称、当前热键（蓝字）和“映射”与“清除”两个选项。点击映射选项打开新窗口可以输入新键位，可与 Ctrl、Shift 或 Alt（每个热键只能用其中之一）。“清除”将删除当前绑定。

绑定宏有一些附加特性：左边的“添加”按钮创建新的宏条目，每个条目的“编辑”按钮允许输入要绑定的文本命令。输入的命令和在聊天窗口输入的格式相同。特别的通讯命令（如“投降”或“死亡”）可以用宏绑定热键。

⑤热键组。设定好满意的热键后，可以通过热键管理命令将其导入到其他角色中。在命令行点击设定，选择热键，菜单底部

是与热键组有关的两个命令：

恢复默认。清除当前角色所有自定义设置，恢复到默认设置。

导入热键。显示本客户端所有当前角色，点击角色名称可以将热键设置导入到当前角色。

清除热键。改变或删除热键只需要再次分配相应按钮新键位或恢复默认即可。

⑥界面皮肤。玩家可以变更界面皮肤，包括每个窗口、菜单和按钮的外观。在命令条选择设定选项，点击界面皮肤打开现有的皮肤列表，点击其名称更换界面皮肤。

(10) 游戏设置

在命令条点击设置打开视角控制、热键、界面皮肤、显示名称、显示徽记、系统设定、视频选项等功能。

①系统设置。某些选项是纯装饰性的，而有些会切实改变游戏性能。

账号名称。当前保存在客户端内存的账号信息。如果登录屏幕的存储账号信息选项没有打开，信息就不会被保存。

账号密码。当前账号的密码。

全屏模式。决定游戏是全屏运行还是在窗口运行。窗口运行会影响游戏性能，所以最好不用。

软件光标。设定是否用《魔剑》的光标样式代替系统默认的光标样式。

鼠标信息。可打开或关闭鼠标浮动信息显示。

自动存储窗口。决定是否存储游戏屏幕设置的变化。

音效。游戏音效开关。

音乐。游戏音乐开关。

生命条。战斗中双方生命条显示开关。

3D 战斗伤害。战斗中双方头上的伤害数字是否显示。

选择箭头。决定当前被选中的物品周围是否出现 4 个灰色的小箭头。

地形细节。地形细节显示开关，会影响到游戏性能。

脏话过滤。过滤所有通讯中的粗俗语言和脏话。

血腥过滤。战斗中血花溅射开关。

材质压缩。游戏引擎的材质压缩开关，会直接影响到游戏的性能。

设定网格。决定窗口和菜单移动是否自动对齐。滑动条越高，摆放得越不准。

音乐音量。通过滑动条设置游戏音乐的音量。

分辨力。通过滑动条设置屏幕分辨力，会直接影响到游戏性能。

观看角度。通过滑动条设置观看角度，设置越高，视角越宽，会直接影响到游戏性能。

地形材质细节。调整地面材质解析度，可直接影响游戏性能。

精细范围。通过滑动条调整游戏物体从 2D 变为 3D 的距离范围，会直接影响到游戏性能。

OpenGL 光影。打开光影效果开关。

色深。游戏屏幕每象素色彩信息，可选 16 位和 32 位色。显卡将决定最佳选择。

Z 缓冲深度。大部分系统选择 16 位，高端系统可选择 32 位。

②视频选项。根据系统显卡不同，调整光影设置会影响游戏性能：

即时地形光影。角色、生物和 NPC 是否在地面上产生动态

光影。

即时地形物体光影。角色、生物和 NPC 是否在地形物体上产生动态光影。

即时建筑光影。角色、生物和 NPC 是否在建筑上产生动态光影。

距离。调整物体与自己角色的距离多远开始产生光影。

5. 队伍和组队

游戏中结队而行将比单独一人更加有效率。《魔剑》中有两种组织可以加入：队伍和公会。这两种组织各有自己的优点和要求。

(1) 队伍

冒险者结队而行是奇幻小说和冒险游戏中经典的组成部分，《魔剑》当然也不例外。《魔剑》中的队伍为若干角色所组成的团体，共同战斗或完成任务，分享冒险收获。和其他玩家组队后，可以与队员私聊、分享经验以及战斗中获得的金钱；战场上还可以通过组队完成战术；组队后，即使不参加战斗，也可按队伍规模得到不同的经验加成。

与公会相比，队伍是临时性的。也许某个队伍存在一个下午或一个晚上，或者共同完成一个任务后就各奔东西。

①入队资格。加入队伍的角色没有限制，任何种族、职业和级别的角色都可组队。要注意的是，根据经验，高级别玩家和低级别新手组队效率非常低。组队的惟一限制是队员不得超过10个。

②离队。通常有两种离队方法，即在队伍菜单中左键点击离开队伍选项或死亡。

(2) 队伍命令

游戏中队伍功能都列在命令条的队伍菜单或队伍状态窗

口中。

①组成新队伍。创建新的单人队伍，并指派你的角色为队长。同时自动打开队伍状态窗口。

②信息开关。队伍状态窗口开关。

③邀请新队员。角色加入已有队伍必须接受邀请，点击此按钮可邀请另一玩家加入你现有队伍。点击后，将提示你选择邀请的对象。被邀角色可以选择接受或拒绝邀请。每个角色同时只能加入一个队伍，接受另一邀请将自动脱离现在的队伍。只有队长能邀请新队员。

④离开队伍。离开现在的队伍，想要再次加入必须被再次邀请。如果你的角色是队长，在你离队后会有另一角色立刻成为默认队长。

⑤开除队员。点击后将提示选择不受欢迎的角色目标或在队伍状态窗口选择他的条目。只有队长有开除队员的权力。

⑥解散。解散所有队员，将被提示是否确认解散。只有队长可以解散队伍。

⑦指定队长。此选项可指定新的队长。点击后被提示选择目标或在队伍状态窗口选择他的条目。只有队长可以移交领导权。

⑧分享金钱。金钱共享开关。

⑨跟随开关。队员跟随状态开关。

⑩队形。点击打开可选队形菜单，队形有纵队、横队、方阵、三角、圆阵、梯队、楔形、反楔形、T 形等。

(3) 队伍状态窗口

在队伍状态窗口可以执行大部分队伍命令，而没有必要打开命令条，同时显示队员的重要信息。组队和加入队伍的时候，此窗口会自动出现。

①命令按钮。队伍状态窗口左侧有 7 个命令按钮，这些按钮

功能与上面队伍命令中的相同。

②角色信息条。显示队中每个队员的信息，如果队员死亡，其信息条会在窗口中消失。这些信息条可以监视队员状态并可轻松选定屏幕视野外的队员。信息条包括以下几个内容：

姓名。队员的姓名和称号；

状态条。显示队员生命力、魔力和耐力的百分比；

跟随指示条。通过颜色显示队员是否处于跟随模式；

最小化按钮。最小化队伍状态窗口可扩大可视范围。

③更换队长。队伍的组建者被指定为队长，队长直接控制队伍机能，大部分队伍命令只有队长能使用。只有队长可以解散队伍、开除队员或指定新队长。如果你的角色不喜欢这种领导方式，可以在任何时间自愿离队。如果队长空缺（被杀或未解散队伍就退出游戏、离开队伍），则队伍状态窗口列表中下一角色将自动被指定为队长，所有玩家将接到通知。有时队伍会因以下原因决定更换队长：队长预先提出要离开或队伍需要自动跟随另一玩家，现队长只要点击指派新队长并选择新队长目标即可。



(4) 队员获益

①队伍经验加成。在队伍中，经验是集体努力的结果，因此每个队员都将获得经验值。经验值包括队伍经验加成，因此经验

值比自己战斗更多。组队还可以对抗更高级的怪物以得到更多经验值。

每个角色获得的组队经验值具有上限。低级别角色贡献少，所以获得经验也少，因此当队员同级或级别相近时候组队最为有效。

②分享金钱。如果队长打开分享金钱开关，所有队员将自动等分杀敌赚取的金钱。如果金钱数量不能等分，拣拾者将得到等分后剩余的部分。例如 6 个人分 21 个金币，每个队员得到 3 个金币，剩下的 3 个金币归拣金币的人所有。

③队内通讯。队员可通过私人通讯频道交流，在所发信息前加上/gsay 即可发送只有队员才能看到的信息。

④队形和跟随。队伍可排列队形自动跟随队长或者在战斗中处于有利位置。当跟随开关打开后，队员将自动跟随队长并在移动停止后排列成当前选定队形。跟随的开关默认为关闭。

如果要让你的角色独立行动，点击队伍状态窗口中的跟随按钮即可，再次点击跟随按钮可以重新加入队伍并回到队形中的位置。直接点击某个目的地也可以打散队形，其他队员会接到信息通知。

跟随可以使整个队伍快速有效地到达目的地，跟随中角色不会失散，而且网络连接延迟也不会造成影响。但是每个角色的移动速度不变，慢的角色会跟在队尾，而快的角色可能跑得比队长还快。

如果队长不知道路途，他可以指定认路的队员为新的队长。

队长激活跟随选项以后，队员将自动根据现有位置奔向最近的空位组成队形，所以队伍可能需要调整以形成更合理的阵形。

⑤队形优点。组成阵形后，多个角色可以轻易地从各个角度攻击单一目标。不同情况下不同的阵形有不同的功用。

某些魔法或特技（特别是战士和武士）可以使角色采取防御姿态并成为碰撞体（角色和怪物不能穿过他们），这样的角色可以挡在前方，使攻击者不能穿过攻击比较弱的施法者和后方的支援角色。因此良好的阵形可以战胜非常强大的对手。

6. 公会

公会是具有相同观点和目的玩家角色所组成的大型联合，他们集合在一起建造城市，为共同的目标努力并与其他公会联盟或战争。由于公会能提供给玩家改变世界的力量和途径，因此公会系统是《魔剑》的核心。

（1）成立公会

必须先得到公会宪章才能组建公会，在某个店主那里可以买到宪章。宪章共有 13 种，每个宪章代表一种公会种类。公会类型简介如下：

亚马孙宫殿。凶猛的女战士集团，她们信奉自己的女王和神明。

野蛮人部落。野蛮的北方人部落，爱好掠夺，注重荣誉。

万神之父教堂。追求团结和友情的远古教堂。

矮人国。让地面世界了解矮人的地方。

最高宫廷。试图重建帝国的精灵集团。

佣兵营。为利益而战的雇佣兵。

军团。过去大军团的残余，为权利而战。

贵族院。试图复兴十王国的人类。

游侠兄弟会。德鲁依和游侠的秘密组织，任务是维持平衡。

净化殿组织。净化邪恶的激进组织。

盗贼同盟。有组织的盗贼、流浪者和谋杀犯的同盟。

火焰部族。不停地与非艾克族战斗的艾克族人，他们之间也常爆发战争。

术士密会。知识和魔法的隐秘学院，致力发掘失落的秘密。

另外还有一些其他种类的公会：

流浪公会。每个新创建的公会都是流浪公会，表示他们不对任何其他公会或城市效忠。

统治公会。拥有城市的公会。

附属公会。对统治公会宣誓效忠的公会。

国家公会。有另一统治公会宣誓效忠的统治公会。拥有多个城市联盟的领导公会。

省。向另一个统治公会宣誓效忠的统治公会，国家的组成部分。

购买公会宪章后，打开角色的道具栏，点击宪章选定后使用，就能创建公会了。

（2）公会创建程序

输入公会名称、口号和政体。政体决定谁有权召集对公会领袖的不信任投票。确定以后，点击前进按钮进行下一步。Wolfpack Studios 和游戏发行商会对不恰当的公会名称提出警告或否定。

设计公会徽记。每个徽记包括 6 个要素：前景色、背景色、符号颜色、背景图案、符号分组以及符号。点击下面的按钮可以进行选择。每组符号内包括若干符号。确定适合公会的徽记后点击前进按钮。

徽记设计好后，所有输入的公会信息将显示出来以供复查。如果一切无误，点击前进按钮完成公会创建。如果想修改，点击后退按钮。

（3）公会成员获益

①基本成员加成。首先，所有公会成员可以得到经验加成，与队伍中的经验加成相比没有共享损耗；其次，加入公会的角色

的生命力、耐力和魔力的恢复速度提高，幅度与公会当前状态有关。

②首选成员加成。每个公会种类都有特定的种族和职业作为首选成员。首选成员比普通成员可获得更多的经验加成。此设计的动机是为了再现《魔剑》的世界设定。

公会类型	首选成员
亚马孙宫殿	女巫、女猎手
野蛮人部落	野蛮人、吟游诗人、战士、武士
万神之父教堂	十字军战士、医师、主教、牧师
矮人国	任何矮人
最高宫廷	任何精灵
佣兵营	战士、医师、法师、牧师、浪人、盗贼、武士、术士
军团	战士、医师、法师、牧师、浪人、盗贼、武士、术士
贵族院	任何人类
游侠兄弟会	德鲁依、游侠
净化殿组织	圣徒、圣堂武士
盗贼同盟	刺客、浪人、斥候、盗贼
火焰部族	任何艾克族
术士密会	元素使、法师、男巫、术士

③通讯。公会有独立的通讯频道。在聊天窗口的消息前输人/guild 向所有公会成员发送。

④其他好处。公会建立后，公会成员可以得到更多更好的物品及服务。公会同时还可以提供许多无形的益处：遇到麻烦时的后援、共享信息和资源的论坛，以及可以帮助他人鉴别你角色的社会身份。最后，公会还可以决定角色的绑定点。

(4) 加入/离开公会

和队伍一样，角色必须被邀请才能加入已有公会。建立公会

的玩家默认为公会领袖，可邀请其他玩家加入公会。一个角色只能同时成为一个公会的成员。通过叛逃可加入任何安全区或者开放的玩家公会。

如果不满意现在所属的公会，在命令条“公会选项”菜单点击离开公会按钮，即可脱离。如果公会领导阶层对你不满也可将你驱逐出公会。流浪后会对玩家带来直接影响：因为会失去所有经验和恢复加成以及默认再生和绑定点。

如要更换城市，在你离开所属的公会或城市前，最好已经有了下一目标。双击传令官或符石大师，在商店窗口选择叛逃就可打开当前游戏世界所有开放城市列表。如果角色级别低于 20，列表中将包括安全区城市，如果达到等级 20，只显示开放的玩家城市。可以通过世界地图查看城市的人口和位置。10 级以下的角色不能通过传令官或符石大师叛逃。

向新城市叛逃时，只要在列表中点击要去的城市，然后点击对勾按钮。你的角色就会自动传送到新的城市并绑定在该城市的生命之树上（作为新的重生和绑定点），同时作为请求者加入管理该生命之树的公会。注意你的角色要成为真正成员还必须满足公会的要求，而且新公会成员可能会驱逐你甚至杀死你。此外，如果你的名字在黑名单上面，改变所属公会不会将角色名字从黑名单上清除。

（5）公会选项

命令条中的公会选项包括以下与公会有关的命令。

邀请加入公会。邀请其他角色加入你的公会。游戏会提示选择想要邀请的角色。

离开公会。脱离当前所属公会，将被提示确认脱离。

晋升、降级、驱逐。打开所有公会成员列表，显示他们的名称和等级。公会领导阶层可以改变成员的身份。

解散公会。完全解散公会只有公会领导阶层可以执行此命令，将被提示确认。

邀请公会效忠于你。公会领袖或内阁邀请另一公会效忠于你的公会。游戏会提示选择该公会的一个角色。

子公会和统治公会。打开公会联盟中所有公会列表，显示国家、省和效忠公会的从属关系。

(6) 公会成员状态

公会成员可以通过位置定义其状态，成员的公会状态有5级。

流浪。不从属于任何公会的角色，不管他们是叛逃、被驱逐、逃犯还是喜欢做独行侠，他们都不能获得任何公会成员利益。和公会成员相比，流浪角色在获得经验速度和安全性上都大大不如其他角色。大多数流浪角色或是被流放或是被毁灭公会的幸存者。

请求者。被邀请加入公会之前的状态。请求者是公会的最低阶层，享有所有公会成员利益。请求者仍是试用期的成员，通过投票或者得到正式成员一定数量的正面评价，可以由请求者提升为正式成员，但是负面评价达到一定数量就会被驱逐。

正式成员。与请求者不同，他们的地位更稳固，只有公会领导阶层可以驱逐正式成员。

内阁。享有公会管理权限的正式成员。内阁成员可以管理生命之树的修复和防御范围、邀请或拒绝其他公会的效忠宣誓。公会领袖可以任命内阁成员，根据公会政体不同，也可以通过投票选举内阁。

公会领袖。公会建立者被自动指定为领袖，但是根据公会政体不同可以禅让或者被革职。公会领袖拥有无上的公会管理权限，但是根据公会政体不同可能会有限制。

公会成员除了阶层外，每个公会还有等级系统。公会领导阶层可以评定成员的等级，按其行为晋升或降级。某些等级只能授予统治公会领袖或国家领袖。

角色在公会内的状态和等级与角色级别无关。不过，最强的成员一般都会处于领导位置。

公会、政体、投票。在公会创建过程中会选定公会政体。政体决定哪些公会成员可以对重要问题行使投票权。

投票影响成员状态。公会成员可以在角色档案中对其他成员或请求者发表看法。当角色接受加入公会邀请后，必须得到5个来自不同正式成员的正面评价才能成为正式成员，而5个负面评价会将其驱逐。

Ctrl+左键单击角色选择公会信息可以查看该角色的投票记录。点击后弹出显示角色公会信息的窗口，如果该角色和你同属一个公会，会弹出另一个窗口显示投票记录。列表中会显示所有评价以及评价人、评价时间。

加入自己的评价，点击投票窗口左边的正面评价或负面评价按钮。小窗口填写意见概要，在文本区可以输入你的意见。点击对勾按钮提交投票或者点击X按钮取消。

公会领导和内阁成员有越过投票系统行使驱逐、晋升和降级的权力。

(7) 徽记用途

如果显示徽记选项打开，则在头顶显示出角色的公会和国家的从属关系。在系统设置子菜单可以关闭显示徽记。选择任一角色或生物，在目标窗口会显示其国家公会徽记。

①徽记选项。公会子菜单的前两项可让你保存徽记：

徽记列表。游戏中遇到角色的简单统计（名称、公会和国家）。

黑名单。自动记录杀死你角色的人的名称、公会和国家，并列出最近杀死过你的10个角色。

②打开并管理徽记列表。徽记列表包括两个基本组成：底部的徽记列表和上面的信息条。列表显示游戏过程中收集的所有徽记图标，左键点击徽记将在信息条显示其简介：获取徽记的角色及其公会名称、国家名称。徽记列表最多可以存储10个徽记。

选择角色后打开公会选项子菜单中的徽记列表选项，从目标窗口拖曳角色公会徽记图标到徽记列表中，即可将徽记加入列表，点击列表中的条目按Delete键可以删除。徽记列表和其他按钮一样可以拖曳到游戏屏幕上或者定制热键。

③黑名单。黑名单的窗口和徽记列表窗口一样，杀死你的角色的徽记将自动加入黑名单，如果同一角色杀死你超过一次，他的徽记不会重复加入列表。

④使用已存徽记。建筑和城市资产有两个列表：绝杀列表和朋友列表，可以拖曳已存徽记到这两个列表中。角色之间交换徽记的功能将在以后加入。

(8) 公会城市

建造城市必须先放置生命之树。生命之树由公会种子生长而来，在想要建城的地方使用公会种子，生命之树将开始萌芽。放置生命之树后，将提示给树命名，树的名称将成为城市的名称。命名生命之树后，所有公会成员将自动将新城市作为再生点。

(9) 国家和公会联盟

独立的公会可以组成联盟和国家，公会联盟形式一般有两种：①效忠联盟没有自己的生命之树的公会向拥有城市的公会宣誓，拥有城市的公会为统治公会，宣誓公会为效忠公会。②国家与省：两个拥有城市的公会的联盟，宣誓公会为省，而主管联盟的公会为国家。国家和省也可以作为其他公会的统治公会。

公会联盟使得纳贡、共同防御协定、互不侵犯条约、中立协定或某区域的有限狩猎权都有可能实现，但是完全由玩家自主决定。

①组建公会联盟。公会加入联盟基本与角色加入公会的程序相同。未来的统治公会或国家领导阶层邀请效忠公会或省的领导阶层宣誓效忠。选择目标，在公会子菜单选择邀请公会效忠于你即可发出邀请。

发出邀请后，被邀请方将收到弹出信息以及接收和拒绝选项。被邀请方接受后，双方都将收到确认消息，新的省或效忠公会将与统治公会形成临时的联盟关系，类似于个人角色的请求者状态。这时，临时的效忠公会成为请求者，而临时的省成为被保护国。在统治公会或国家的领导阶层通过子公会和统治公会菜单确认之前，联盟空有其名，省或效忠公会的成员并未享有全部联盟利益。

②子公会和统治公会菜单。在公会选项子菜单点选子公会和统治公会选项，打开公会联盟结构列表。列表上的公会按以下状态排列：国家在最顶端，然后是省，接下来是统治公会和效忠公会。列表上显示公会的徽记和名称，公会名称按其状态显示为不同颜色：例如国家为金色、统治公会为红色、被保护国（临时省）为橙色、效忠公会或流浪公会为蓝色、请求者（临时效忠公会）为浅蓝色。

公会领导阶层可以在子公会和统治公会菜单查看联盟内公会状态，并可以调整与所选公会的关系：

解散。国家或统治公会断绝与下属省或效忠公会的关系。

就职。国家或统治公会确认联盟，将被保护国或请求者变为正式的省或效忠公会。

破誓。省或效忠公会断绝与国家或统治公会的关系。

③公会联盟优点。效忠公会可以通过效忠获得以下好处：得到固定的绑定点（其统治公会的生命之树），特别的国家优惠价格以及分享经验和恢复加成。另外，效忠公会和统治公会的领导阶层可以使用领导频道交流。作为回报，统治公会的徽记将作为国家徽记显示在效忠公会的成员的头顶。统治公会可以要求征兵、纳贡等，虽然没有硬性的命令，但是统治公会通常会以此评价效忠公会的价值。

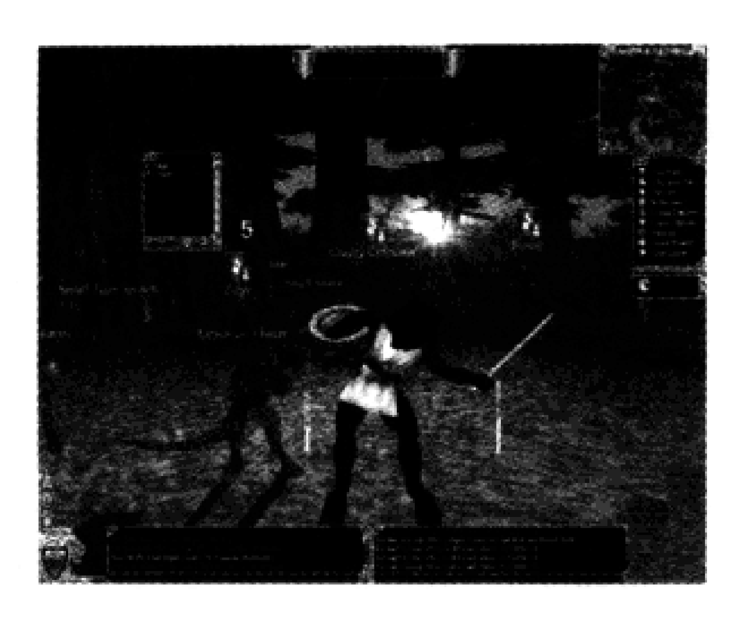
国家、省所获得的直接利益相对比较少，他们的获益主要来自于各自的公会。他们和他们的效忠公会的最大利益在于：任何成员可以指定国家或任一的生命之树作为默认重生和绑定点。

④中止公会联盟。和角色可以随意离开公会一样，公会联盟任一方都可以在任何时间中止联盟关系。通常中断关系会影响到双方公会，有些甚至对整体公会成员都有影响（如效忠公会变为流浪公会）。

当然，公会联盟也可能自动中止：毁掉或占领城市的生命之树将立即中断该树以前所有的公会联盟关系。

⑤公会联盟限制。效忠同一统治公会或国家的效忠公会或省的数目没有限制。统治公会既可以成为国家也可以成为省。国家不能宣誓效忠于另一个国家。如果两个玩家城市已经结盟，希望加入第三个城市，第三个城市必须向现有国家宣誓（成为省）或前两个城市解散同盟一起向第三个城市宣誓。

⑥联盟和徽记。公会联盟最明显的标志是角色的徽记。国家徽记显示在角色头顶以及目标窗口。效忠公会的成员将显示其统治公会的徽记，如果其统治公会为省，将显示国家的徽记。世界地图上的城市图标将显示城市国家的图标，这样每个玩家都可以看到国家领土的扩展。



7. **战斗**

（1）战斗在魔剑世界

武力冲突是魔剑世界的动力，赢得战斗可以获取经验值，得到金钱以购买更好的装备、建造建筑物和王国。

游戏中有两种基本战斗类型，即玩家与怪物（PVE）的战斗和玩家与玩家（PVP）的战斗，相比起来后者更加危险。

①与怪物战斗。游戏世界中遍布游荡的怪物，而有些怪物会群居于村子和远古遗迹中。按 N 键会在其头顶显示名字，左键单击选择怪物会在目标窗口出现其名字和信息。

每个怪物都有力量级别，按一般规则，角色应该可以击败同级怪物，独自攻击高级怪物比较危险。而组队是消灭高级怪物并获得更多经验的好办法。同样怪物也会组队。

攻击不熟悉的生物前，请先检查它的级别，外貌相近的生物不一定力量级别相同。

②玩家对战。玩家拥有技能、力量和魔法，而且远比任何电脑都聪明，因此魔剑世界中玩家与玩家的战斗更加危险。在安全区外，任何级别的玩家可以随意攻击任何级别的玩家。

攻击玩家前，考虑一下可能的后果。他们可能在队伍或者公会中，或者显得比实际上要弱。此外，玩家可能不会原谅你的敌

对行为，复仇可能会一直困扰着你。由于每个玩家有 5 个角色槽，因此杀掉一个玩家意味着他可能马上再登录一个更强的角色来报仇。

为了防止《魔剑》变为冤冤相报的血腥场面，玩家间的战斗也有一定限制：杀掉其他玩家不会获得经验；不可能匿名战斗，角色的黑名单将会提供谋杀者的名称以及徽记，这样被杀者很容易得知凶手的名称和所属公会；虽然杀死其他玩家可能得到好物品，但是绑定的物品不会被掠走；公会系统可以为玩家提供后援、复仇或向凶手所在公会施加压力。

游戏中的公会系统的设计目的在于引导游戏发展为公会间的冲突，而不是玩家个体间的冲突。

③评估对手。选定其他玩家或怪物时，其名字会出现在目标窗口，通过名字的颜色可以评估战斗胜利的难易程度。评估将根据对手的级别与你的级别相比较后做出，威胁级别一共有 7 个级别，见下表。

颜　色	威胁级别	经　　验
白色	忽略不计	无
绿色	轻易击败	▲
蓝色	不分上下	▲▲
黄色	艰难的战斗	▲▲▲
橙色	难以独自取胜	▲▲▲▲
紫红	难以匹敌	▲▲▲▲▲
红色	自寻死路	▲▲▲▲▲▲

（2）基本战斗知识

①战斗模式。必须进入战斗模式才可以开始战斗。在状态栏点击战斗模式按钮可以进入战斗模式，再次点击回到普通模式。

在战斗模式中，角色变为进攻姿势并抽出武器，移动速度变慢，生命力和精力恢复速度降低。

②战斗开始。在战斗模式中双击目标或在交互菜单中点击攻击按钮后开始攻击。按 A 键也可以开始攻击，并自动进入战斗模式。攻击热键或菜单选项可以定制热键。攻击时，你的角色会靠近目标并开始自动攻击。如果装备远程武器，角色将开始攻击或被提示目标在射程外。

战斗开始，角色和目标身旁将显示生命力条，直观地显示出双方的状况。生命力条的颜色与角色状况有关：绿色代表健康，黄色代表受伤，红色代表濒死。目标角色或怪物的生命力也会在目标窗口中他们的名字下面显示出来。在系统设置菜单可以打开生命力条开关。

③战斗流程。战斗开始后，攻击将自动进行到战斗结束。每次攻击都需要有一定的时间间隔。敏捷、技能、级别和武器本身决定攻击的间隔时间。攻击命中后，目标头顶上会出现伤害力数值。伤害力由武器、技能和力量决定，目标所受伤害力为黄字，自己角色所受伤害力为红字。如果想关掉伤害力显示，在“设置菜单”点击“3D 战斗伤害”选项“关闭”。

在战斗中可以使用魔法和特技辅助攻击。注意魔法和特技有施用时间，使用魔法和特技将延迟普通攻击。有些魔法和特技不能在战斗模式中使用。在战斗中善加利用魔法和特技可以轻易取得胜利。

④战斗结局。战斗直到一方死亡或者成功逃跑为止。脱离战斗模式可以更快逃跑，但是不能做出反击。大部分怪物只会追击有限的距离，但是其他玩家可能会一直追杀到底。

如果想要不顾后果地退出战斗，可以选择完全退出游戏。你的角色会在那里待 60 秒，使用普通攻击进行反击，但不能使用

魔法和特技。

(3) 受伤与治疗

伤害有多种来源和形式。有的魔法和攻击可以降低目标生命力值，有些会减少目标精力或魔力，限制目标的移动、攻击或施法。

生命力、精力或魔力在有损失时候会立刻开始恢复，不同种族和职业的恢复速度不同，恢复的速度与属性有关，而且角色的行动状态也影响恢复速度。

(4) 死亡

如果生命力值降为零，角色将死亡。此时应该选择退出游戏，然后重新登录或者点击重生确认按钮。离开前，你也可以观看尸体周围发生的事件，比如谁掠夺了你的尸体。

死亡不是角色在游戏中存在的终点。重新登录后，被杀的角色还可使用，如果你还使用被杀角色，将出现在原始出生地，除非你绑定在某个生命之树上。也可以选定旅馆甚至帐篷作为临时重生点。

重生后角色只保留已绑定的物品，其他的物品就丢失了。要尽快找到尸体才能取回丢失的物品，因为其他玩家可能会掠夺你的尸体。最好的办法是有朋友看护你的尸体或者帮你取回物品。

另一种方法是在城市中的教堂开银行账户存储物品和金钱，以防止意外发生。

除了丢失财产外，死亡对角色还有两项影响：

升级还需要的经验增多，但是级别不变。被强大的对手杀死所丢失的经验较少，而被较弱的对手杀死则丢失的经验会令人心疼。

10级以上角色的所有属性受死亡影响会暂时降低。如果在一段时间内多次死亡，死亡影响持续的时间将会累加。

8. 角色发展

在游戏过程中，你的角色越来越强大，并学习了新的技能和特技。随着时间和经验的增长，你的角色将面临更多的选择。

（1）定义角色发展

游戏通过3种方式提升角色：级别、等级和经验。

①级别。游戏中所有角色和怪物都有各自的级别。对于怪物，级别用来衡量其力量和战胜的可能性。对于角色，级别表示其职业的威力。其他玩家可以看到你的等级，但是不能看到确切级别，除非你自己泄露。

某些特技、职业、附属职业以及装备有最小级别要求，能够使用或获得它们是升级的主要目标。

②等级。怪物或角色的等级等于级别的1/10。1～9级为等级0，而39级和22级都是等级3。选定怪物或角色时，他们的等级都会用相应数量的职业符号显示在目标窗口。可以通过等级衡量对手的力量，但是却有很大的欺骗性。例如同属等级0，9级的角色却能轻易干掉1级的。

③经验。按怪物级别不同杀掉怪物都会获得一定经验值。随着升级，达到下一级所需的经验值也越来越多，可以通过状态栏的经验条查看达到下一级所需的经验值。

队伍中的成员可以获得经验加成，公会成员也按公会种类、角色职业和其他因素提供经验加成。

玩家杀掉玩家不会获得任何经验值。

（2）角色提升

升级带来以下影响。

获得属性点。升级后，角色的生命力、魔力和精力提升，提升幅度与角色的级别、职业、种族和属性有关。随着级别增长，幅度逐渐变小。

数值增长。从 2 到 19 级，每升一级可以得到 5 个属性点。打开角色列表窗口，点击属性旁边的“+”按钮可以分配这些属性点。一旦分配后就不能修改了，所以要谨慎选择。属性增加后，相关属性（攻击力、防御力、伤害力等）都会自动升级。等级 2 后，每升一个等级所得属性点都减 1。

获得技能和训练。升级还可得到训练点（按种族、职业和其他因素）。训练点用来升级技能和特技等级。升级训练和特技还需要训练师。训练师是特殊的 NPC，可以在安全区或公会城市找到。不同的训练师提供不同的训练，根据其等级不同，所训练的项目数量也不同。

左键双击训练师可打开提升服务列表，有训练、转职、附属职业等。Ctrl+左键单击训练师并在交互菜单点击训练选项也可打开训练窗口。训练窗口显示出训练师可传授给你的、适合你学习的所有技能和特技。角色现有技能或特技等级，显示在相关技能或特技旁边，可用训练点数和金钱显示在窗口底部。点选想要提升的技能和特技，再点击底部的训练按钮即可。

有些技能和特技有最小级别和属性要求，必须满足这些要求才能进行训练，很多技能和特技与职业有关，没有资格训练的项目是看不到的。

技能和特技等级的增幅和角色的属性和当前技能等级有关。每个训练点对于更聪明的角色会提升更多技能，但是随着技能等级接近 100%，涨幅也越来越小。训练点用掉后就不能修改了。

从理论上来说，耗费在技能或特技上的练习点数没有限制。但是学习超越角色等级的技能或特技相当困难，因为当训练超过角色相应掌握程度（由角色当前等级决定）的技能或魔法时，训练费用呈几何倍数增长。如果升级以后再来训练，费用则会降低。

随着等级提升，升级的获益机会就减少了，如生命力、魔力和精力的涨幅变小，增加的属性点数变少，虽然得到的训练点数不变，但是训练效果会随着技能等级提升而下降。

这种设计会使高级玩家的兴趣从升级转为城市建造、创建公会或发动战争等非常耗费时间的活动。

更新角色的装备也会提升角色的能力。盔甲和盾可以增加玩家的防御等级，而魔法装备会提高角色的属性。和技能与特技一样，装备和魔法物品也有职业、属性或级别要求。

除了级别、训练和金钱，角色成长到一定阶段还可以选择转职和附属职业。

(3) 转职

通过转职角色可以得到更多的技能和特技。转职方向受角色创建时的基本职业限制。有些转职也有种族限制，如鹰人不能是施法者，因此不能选元素使、圣徒、女巫、牧师、主教、术士等。

角色10级后必须在达到11级前转职。不然，角色将无法升级。经验值将保留到角色转职。

转职必须先找到相应的转职训练师。双击训练师打开提升菜单，可以查看有无转职选项。每个角色只能转职1次，职业符石绑定后就不能再移除了。

(4) 主职业列表

基本职业	转职方向
战士	野蛮人、十字军战士、女猎手、游侠、圣堂武士、战巫、武士
医师	元素使、圣徒、十字军战士、德鲁依、牧师、主教
法师	刺客、吟游诗人、元素使、女巫、战巫、术士
浪人	刺客、野蛮人、吟游诗人、游侠、斥候、盗贼

基本职业	说　明	种　族
刺客	擅长暗杀、下毒和潜行的大师。他们拥有影子大师的神秘能力，可以隐藏于暗影中	半精灵、精灵、人类、艾克族、暗影族
野蛮人	勇敢的北方战士，野蛮人崇拜祖先和野兽的灵魂，并能唤醒那些灵魂帮助自己战胜敌人	半精灵、鹰人、人马、半巨人、人类、牛头人
吟游诗人	饱学之士，流浪的音乐家，吟游诗人具有弹奏乐器施法的能力。他们的歌声会为己方队伍带来胜利	半精灵、人马、精灵、人类、艾克族、暗影族
元素使	操纵火、水、风、土的元素力量的魔法师，他们周游各地，自然力是他们惟一的同盟	半精灵、人马、精灵、人类、艾克族
圣徒	净化殿的牧师，他们的目标是清除世界的原罪。作为神圣的职责，他们治疗病人并带给异教徒死亡	人类
十字军战士	天神之父教堂的守卫者，他们保护弱小，对抗威胁教堂的势力。这些战士信念坚定，在圣战中获得救赎	半精灵、人马、矮人、精灵、半巨人、人类
德鲁依	秘密知识的保护者，拥有自然和野生动物的力量。他们是与野生动物和平共处的人的同盟者	半精灵、人马、精灵、人类
女巫	亚马孙的战士女巫，她们是风暴的孩子，狂野而不可驯服，掌握着闪电和风暴的力量	半精灵、精灵、人类、艾克族，性别：女性
女猎手	沿袭亚马孙女战士和游侠的传统，女猎手以战场和森林为家。她们经常与豹为伍，掌握着自然和风暴的力量	半精灵、精灵、人类，性别：女性
主教	万神之父教堂的精神武装，他们传播万神之父的真理并帮助弱小。和十字军战士相比，他们是和平主义者	半精灵、人马、矮人、精灵、人类
牧师	坚持真理的医师，他们擅用祝福之力、治疗，并对恶人诅咒，能创造真正的奇迹	半精灵、人马、矮人、精灵、人类
游侠	荒野无拘无束的旅行者，这些隐秘而孤独的人是最好的追踪者、伐木者和猎手。他们在与原始大自然抗争的同时还要保护荒野不受其他种族的进攻	半精灵、鹰人、人马、精灵、半巨人、人类、牛头人

续表

基本职业	说　　明	种　　族
斥候	擅长寻路、侦察和向导，斥候集游侠、浪人和战士于一身，经常作为佣兵、探险者或士兵	半精灵、鹰人、精灵、人类、艾克族、暗影族
圣堂武士	净化殿的好战分子所创立，他们狂热、好战，为异教徒所害怕，甚至得不到跟随者的信任	半巨人、人类
盗贼	深得浪人之道，他们是潜行和逃跑的高手。他们的肮脏手段如果运用得当，甚至可以击败最厉害的战士	半精灵、鹰人、精灵、人类、艾克族、暗影族
战巫	战斗型的法师，他们已经学会掌控精神的力量。战巫的魔法基于影响他们自己、环境和敌人的精神力	半精灵、人类、暗影族，性别：男性
武士	武功高手，武士是战士之路的最终延伸。武士的训练、对武器的掌握以及战斗技巧使他们在战斗中非常可怕	所有种族
术士	追求真正的魔力，可按自己的意愿改变物理法则。术士的魔法威力极其强大	半精灵、精灵、人类、艾克族、暗影族

9. 技能和特技

技能和特技决定你的角色在战斗内外能干什么，它们表现为对特定武器的掌握、特殊的行动方式或魔法。角色的技能和特技使游戏更加精彩，并能决定你在战斗中的生死。游戏中所有角色都有三大类特殊能力。按角色种族、职业不同可以得到部分或全部技能和特技。

（1）技能

技能表现为角色掌握的训练程度和知识，或角色发展的特殊才能。每项技能用百分数表示，数值越高表示该项技能越强。

识别技能。在命令条点击技能选项或在角色列表可以查看角色现有技能。技能窗口列出角色已有技能和当前数值。

使用技能。技能是被动的，不需要激活。角色技能等级决定

了特定动作的成功概率。例如武器技能决定相应武器的命中率，而攻击时候不需要激活武器技能，只要选择敌人攻击即可。

提升技能。耗费训练点可以提升技能等级。有些职业有技能学习限制，有些技能提升与角色等级或其他技能有关。有时在学习高级技能前必须先提升其他技能。

(2) 特技和魔法

特技和魔法是需要玩家激活的特殊能力，产生特殊效果，然后终止，通常需要一段时间后才能再次施用。技巧一般是高级的动作或超能力，而魔法是通过咒语产生特殊效果。特技和魔法只是叫法上有所不同，其实是非常类似的。格斗职业（武士和盗贼系）的特殊能力一般称为特技，而魔法职业（术士和牧师系）的特殊能力一般称为魔法。

识别特技和魔法。最初的特技列表完全取决于角色创建时所选择的基本职业和种族。在命令条点击特技选项或者在角色列表可以查看特技列表，窗口中每项特技显示为带图标的按钮。

图标可以大概让玩家了解特技的效果，旁边显示了特技的名称、现有等级、所需技能以及所需级别底线。

使用特技和能力。点击特技按钮可以激活特技或魔法。所有的特技按钮都可以定制或设置热键。大多数特技或魔法的使用和武器一样有成功概率，概率取决于其等级。

特技激活后，受影响的玩家会在效果窗口看见相应图标，显示魔法或特技的持续时间。每个特技再次施用都有个时间间隔。此时，相应特技按钮会变成红色，红色随着时间减少。

提升特技和魔法。和技能一样，玩家可以在训练师出资费训练点提升特技。和技能不同的是，玩家可以通过两种方法提升特技：在特技所需的技能或者特技本身上耗费训练点。前者使得特技成功概率更大，后者提高特技本身的性能(伤害力、持续时间等)。

在角色转职后，可以使用新的特技。大多数特技有先决条件：最小级别要求、最小所需技能等级要求或相关特技、最小属性值，或以上几种组合。获得特技后，特技会自动显示在特技窗口中。特技必须在训练师处提升，训练师菜单始终显示所有特技和魔法，所以角色升级后要记得在训练师处查看新的特技。

从理论上来说，耗费在技能或特技上的练习点数没有限制。但是学习超越角色等级的技能或特技相当困难，因为当训练超过角色相应掌握程度（由角色当前等级决定）的技能或魔法时，训练费用呈几何倍数增长。如果升级以后再来训练，费用则会降低。



（3）宠物和宠物行为

宠物是特殊的生物，可以跟随、保护并服从主人的命令。某些特技可以让你的角色召唤宠物，特定的商人也会出售宠物。有些宠物是怪物，有些看起来像人。宠物行为主要是跟随和保护：

①跟随。所有宠物会自动跟随主人，就像和主人组队并打开跟随开关一样。

②保护。所有宠物（除了攻城机械）将自动攻击任何攻击主人的角色或生物。你的角色将得到宠物所杀生物的经验值。

角色还可以通过宠物命令窗口对宠物发出特殊指令。

不管是召唤还是购买的宠物都有一定时间，过时将从游戏中消失。死亡也可切断主人和宠物间的联系，而当被杀角色复生后又可找到失散的宠物。如果宠物在战斗中被杀则不会复生。宠物还可通过解散宠物命令随时遣散。

10. 建筑和建筑管理

角色聚集大量金钱后就可以建造各种基本建筑了，还可以在建筑中放置NPC商人、训练师等。当然，有人建造就有人毁灭。侵略和抵抗是《魔剑》真正的核心内容。玩家城市的潜在价值是争端的焦点和发生途径。

（1）城市建筑基本知识

游戏的城市系统、经济系统以及攻城系统紧密相连，构成全新的游戏内涵。通过组建公会、建造城市、发动攻城和公会战争，玩家角色将参与传奇角色扮演以及即时战略要素的游戏中。游戏的战略要素涵盖广泛而且相当复杂。以下是关于一些游戏要素的简单定义。

房屋：提供货物和服务的NPC商人所居住的房子。

城市或城镇：房屋的集合，通常归特定公会的成员或国家所有，建造在生命之树周围，由公会或多个公会联合管理。

朋友：有管理不属于自己的建筑的权力的角色。

公会：具有独特政治体制的玩家角色组织。

雇员：NPC角色，通常是商人。

业主：管理房屋以及房屋内所有商人的玩家角色。建造房屋的角色默认为业主，他们也有权转让所有权。

建筑物：玩家角色可建造的所有非房屋资产。

商人：玩家可放置在房屋中的NPC，可制造货物并提供服务。也称作雇员。

生命之树：城市中心神秘的人造物，是所有绑定在树上的玩

家的灵魂锚点，对所属的公会或国家有至关重要的作用。生命之树还可为房屋和建筑物恢复能量，因此在城市防守战中必不可少。

（2）房屋属性

城市由房屋组成，玩家可以建造各种各样的房屋。每个房屋都有特定的功用，可以为城市居民提供货物、服务，并给所有者带来财富。没有房屋的鬼城实际上没有用处。要从房屋获利，必须先放置商人。

每个房屋有类型、等级和阶段三项基本属性。值得注意的还有房屋升级费用和维护费用，以及房屋保险箱基金。另外，房屋还有完整性（类似角色的生命力值）和抗力等级，这两项属性只在公会战争或攻城战中才会体现出来。

类型。决定房屋的最终用途，以及可放置的商人类型。

等级。与玩家角色等级类似，可大致衡量房屋级别。随着房屋等级增长，所有基本特性也会增长。所有房屋从等级 1 开始，耗费时间和金钱进行升级。随着房屋等级提升，可放置的商人数目也会增加，工作效率也会提高。

阶段。与等级和类型有关，决定房屋的外观。大多数房屋有 3 个阶段，每上升一个阶段房屋就会变得更大更豪华。房屋在等级 3 时达到阶段 2，在等级 5 时达到阶段 3。公会大厅是惟一不会随等级变化外观的房屋，它们刚建成就已经非常华丽了。

建造和维护房屋的其他重要要素如下：

升级费用。建筑升级所需的金钱数量。升级不是立刻完成的，支付费用后，将耗费一定时间才能完成升级。升级将改变房屋外观、允许更多商人进驻、并提高商人生产率。

维护费用。建造完成后，建筑不能长时间无人照管。像其他装备物品一样，房屋需要长期投资才能保证正常运作。维护费用

一般从房屋保险箱中扣除，而且业主可以时常查看何时该支付维护费以及支付的数量。如果业主不支付维护费，房屋将逐步降级。当房屋降到等级 1 以下将变为无用的废墟，此时的房屋不能升级、没有业主，屋内的商人也会被遣散。

保险箱。每个房屋菜单都有保险箱选项，表示该房屋的金钱储量，注意保险箱并不真正存在于房屋内。业主是惟一能够从保险箱中存取金钱的角色。房屋最初建造时，业主必须在保险箱内放入一定数量的金钱以支付房屋维护费用和其中商人的薪水。制造物品所需的基础花费也从保险箱支付。物品出售后的进项也存入保险箱，用于支付日常的花费，业主也可以取出这些金钱。不生产货物的房屋（如兵营）必须持续向保险箱存入金钱以保证其正常运作。

完整性。房屋的完整性表现为在被摧毁前还可承受多少伤害。受损房屋可以被修复(通过生命之树的能量或者业主支付金钱)。

抗力。房屋对特定种类攻击有不同抗力等级。抗力等级用百分数表示。例如，如果房屋有 80% 火抗力，一个 60 点伤害力的火球魔法只会对房屋造成 12 点伤害。

（3） **建筑地点**

虽然房屋可以随处建造，不过，由于没有生命之树的城市不会在世界地图显示，而且当玩家每次退出或复生后，都要辛苦的从所绑定的生命之树返回自己的房屋。因此绝大部分房屋和建筑物都必须在生命之树影响的范围内。房屋最好不要造在生命之树够不着的地方。

生命之树还有另一个重要用途就是修复受损建筑物，没有生命之树的建筑很容易在受到攻击时被摧毁。

城市内房屋摆放没有限制，但是应该便于穿行并给新建筑留

有余地。不过，随意建造可能会冒犯当地公会，也可能功能与其他业主的房屋功能相同，所以最好在建造建筑物前能先和当地公会的首领协商。如果冒犯了当地公会，他们可能会在权力范围之内派守卫将你驱逐并毁掉你的建筑。

（4）*购买和放置房屋*

购买房屋种子。建造任何种类的房屋都必须先获得房屋种子。种子可以在安全区或玩家城中的建筑师处购买。每个种子只能生成一种建筑。种子往往非常昂贵，而且房屋的维护费用也不菲。房屋种子的使用方法和生命之树种子相同。

放置房屋。找到合适的建筑地点后激活道具栏中的种子，将显示放置房屋的窗口。

（5）*房屋放置窗口*

资产。左边的竖条显示可放置的房屋图标，房屋图标表示其种类。大部分时候只会显示一个图标。

名称。窗口底部显示选中的房屋名称。

资产图标。窗口左下的小区域显示当前资产栏中房屋或建筑物的地图图标，点击并将其拖曳到地图窗口可以放置房屋。

地图。当前区域的俯视图，显示现在已有的房屋和建筑物。如果拖曳过来的资产图标放置位置合适，图标周围会显示绿色的矩形线框。如果地形不允许或与其他建筑重叠，则线框显示为红色。

放置。房屋放置后，放置窗口关闭，房屋出现在游戏地形的相应位置。

关闭。关闭房屋放置窗口，中止建造进程。角色仍保留种子。

旋转。两个旋转方向，可按顺时针方向或逆时针方向将房屋旋转 90°。

要使用房屋放置窗口，可点击拖曳图标到地图窗口，并旋转到合适位置，当线框显示为绿色的时候，点击放置按钮就可以放置房屋了。房屋放置后就不能再移动了，只能毁掉并再建一个同样的。

注意所有房屋放置后将处于半完工状态，需要一定时间才能升级到等级1。

(6) *使用房屋*

房屋放置以后，右键单击自己的房屋可以打开房屋管理面板。雇个NPC商人在房屋里工作，或生产物品或提供服务。

在房屋管理面板里，可显示重要房屋信息，并可管理关键功能。

关闭。关闭房屋管理面板。

名称。显示房屋名称。建造时房屋为默认名称，业主可以双击名称区域更改房屋名称。名称起得不适宜会被Wolfpack studios和发行商禁止或更改。

所有权。显示房屋当前业主名称。

国家。现在业主国家的公会徽记。

公会。显示业主公会的公会徽记。

等级。用一排符号显示建筑的等级。不同建筑用不同符号表示，符号的数量等于建筑物等级。

修理。开始修理房屋。旁边区域显示恢复房屋完整性所需金钱数量。

升级。提升房屋等级，旁边区域显示升到下一级所需花费。

生命值。显示房屋完整性。

信息。打开维护费用和升级费用的子菜单，同时可以在那里调节税率。

废弃。业主放弃所有权。任何玩家都可以宣布该房屋为自己

所有。

保险箱。显示房屋保险箱内的金钱数量，“+”和“-”按钮可以存取金钱。

花费。显示房屋维护费用，以及下次支付维护费用的期限。

移交。业主可以将所有权转给另一玩家角色。

摧毁。摧毁房屋，断绝和业主的所属关系。

保护/维护。打开显示所有薪水和维护信息的窗口，同时还显示生命之树对该房屋进行保护的分配比例。

雇员。显示房屋内商人的名称、等级和职业。业主可以双击相应条目查看雇员信息和生产菜单。

激活绝杀列表。打开绝杀列表。

激活朋友列表。打开房屋朋友列表。

（7）*房屋类型*

下表列出了游戏内的房屋，分为两大类：普通房屋和公会大厅。

普通房屋。普通房屋有兵营、教堂、铁匠铺、旅店酒馆、魔法商店。

房屋类型	说　明	商人类型
兵营	训练守卫的地方，按进驻的军官类型不同，城市可以雇佣武士、弓箭手或魔法守卫作为防守力量	守卫队长、弓箭大师、魔法守卫队长
教堂	寄存在教堂的财物非常安全，物主可以随时取回它们	医师、会计、保镖
铁匠铺	制造武器和战争工具	武器匠、盔甲匠、保镖
旅店和酒馆	旅店是流浪者歇脚的地方。而酒店是传言的发源地，同时很多商人在那里寻找雇主	旅店老板、建筑师
魔法商店	贩卖魔法物品和药瓶的地方	魔法道具商人

公会大厅。公会大厅有两种基本用途：一是提供公会成员会面、交换信息和留言的场所，二是提供训练的场所。公会大厅是城市中最大的建筑，显示公会的力量和荣耀。

建筑	公会类型	商人类型
亚马孙宫殿	亚马孙宫殿	训练师、弓箭大师、建筑师
大教堂	天神之父教堂	训练师、医师、建筑师
矮人国	矮人国	训练师、医师、盔甲匠、武器匠
精灵宫殿	最高宫廷	训练师、魔法守卫队长
森林庇护所	游侠兄弟会	训练师、医师、弓箭大师
大会堂	野蛮人部落	训练师、守卫队长、建筑师
艾克神殿	火焰部族	训练师、守卫队长
要塞	贵族院、军团、佣兵营	训练师、守卫队长、建筑师
净化殿	净化殿组织	训练师、医师、建筑师
盗贼同盟	盗贼同盟	训练师、会计
术士之塔	术士密会	训练师、魔法守卫队长、建筑师

11. 商人

商人是城市的活力源泉，武器匠打造出锋利的钢剑、魔法道具商人造出神奇的护身符……他们的劳动可以为冒险者所利用。

①商人特性。和其他角色和怪物一样，商人也有一套属性、特技和技能。大多数属性对于游戏没什么影响，但是其等级表示商人技能的程度。生产物品的质量、时间以及同时可进行的任务数目都与商人的等级有关。商人的等级也体现其薪水高低。玩家角色可以花费金钱升级商人。

不管等级高低，每个商人都占用一个雇员槽。商人的表现也受房屋等级限制，高级雇员在低级房屋中也不可能达到最高效率。

②投资商人。每个商人按其职业和等级都有薪水标准，雇主

必须支付薪水才能得到服务。和房屋的维护费用一样，商人的薪水将自动从所在房屋的保险箱支领。如果没有支付薪水，商人的等级将降低，虽然不会丢失任何技能，但是水平将降低。如果商人的等级低于1将永远消失。

③升级商人。每个商人也有升级花费，也需要一定的升级时间。

④雇佣商人。雇佣商人必须先获得雇佣契约。每种契约代表一种商人。在安全区或玩家城的管家那里可以购买大部分商人的契约。

得到契约后，打开房屋的管理面板，点击底部的空雇员槽，将显示可放置的雇员契约列表，点击要放置的契约即可。

随着房屋等级增长，可放置的雇员数目也增多。雇员将一直待在房屋中，除非被解职、辞职（没有薪水）或房屋被摧毁。房屋所有权更换后，雇员的雇主也随之更换。

⑤商人控制面板。在房屋管理面板点击雇员条目可查看雇员基本功能、显示雇员信息。

名称。商人名称，由系统随机分配。

等级。用一排符号显示商人等级。每种商人都有不同的符号，符号数量等于商人等级。

升级。开始升级商人，旁边的区域显示升到下一级所需金钱以及升级进程。

薪水。显示商人当前薪水。

物品栏。打开商人制造或获得的物品列表。

利润条。设置商人制造的物品的利润率。利润率以物品或服务成本的百分比表示，并加入商品售价中。雇主可设置3种利润率，一种是对国家成员、一种是对公会成员、一种是对其他角色。

解职。中止雇佣契约，雇员立刻离开房屋。

任务条。显示商人正在从事的任务，点击空任务条可以添加任务。随着等级增长，商人可同时从事的任务数目增加。

⑥商人。下表列出所有商人的种类、房屋及其产品。

商人种类	首选房屋	产品
魔法道具商人	魔法商店	卷轴、魔法物品、法杖
盔甲匠	铁匠铺	盔甲、盾牌、盔甲和盾牌修理
建筑师	旅馆、公会大厅	房屋种子
会计	教堂、盗贼同盟	银行、储物
工程师	战争帐篷	攻城机械
守卫队长	兵营、要塞	守卫
旅店老板	旅店	寄宿
魔法守卫队长	兵营、术士之塔	魔法守卫
弓箭大师	兵营、森林庇护所、亚马孙宫殿	弓箭手
符石大师	生命之树	生命之树管理
管家	旅店	雇佣契约
武器匠	铁匠铺	武器、武器修理

（1）商人和物品生产

建造房屋并雇佣相应商人后，就可以制造物品、提供服务或执行守卫任务了。

①商人管理。有些商人不生产物品，而是提供服务，训练师、医师和旅店老板都属于这一类。业主可以通过商人管理面板设置提供服务的收费。

商人提供的服务种类和质量由等级决定。例如等级 5 的武士训练师比等级 1 的训练师可将玩家角色的技能提升得更高。业主可以在商人管理面板升级商人和调节利润率，并从保险箱取走商人的收入。

②商人生产管理。很多商人都可以制造物品，业主可以对生

产进行管理。商人的商品分为两类：

常备物品。常备物品如果被购买将自动补充而不需要付钱再制造。常备物品的数量和种类由商人等级决定。

生产制品。被购买后业主必须命令商人继续制造，随着商人等级增长，有些生产制品会变为常备物品。一般最好的物品以及带魔法属性的物品都是生产制品。

在商人管理面板，点击底部的空闲任务条目可以打开生产窗口，添加新的任务。

③商人生产窗口。商人生产窗口的组成如下：

物品描述。显示当前所选物品信息。

图例。显示当前所选物品的小图。

名称。显示当前所选物品的名称。

价格范围。对该物品的投资数目。

数量。所选物品的生产数量，点击可以输入数字(1 到 100)。

魔法。点击可以制造魔法物品，魔法属性是随机的，不能预知或控制。

开始。点击使商人开始工作，工作进度条会显示任务完成情况。

物品列表。显示可以生产的所有物品列表。

物品。显示商人可以生产的单项物品，点击后该物品信息会在显示窗口顶部的物品描述区。

滚动条。可以卷动物品列表。

④物品生产和完成。物品生产时间与物品本身、商人和房屋的等级有关。在商人管理面板窗口底部显示任务进程，魔法属性物品用蓝字表示。随着生产进程进行，进度条金色部分越来越长。在物品生产过程中，鼠标放在进度条上将不显示物品信息，魔法属性的物品只有完成后才能知道其属性。物品完成后，将鼠



标移到该条目上会显示出其详细属性。

在物品生产过程中双击任务条出现两个选项：取消生产并选择要生产的新物品、完全放弃生产，释放任务条。

物品生产不是免费的，除了房屋和商人花费以外，每件物品制造都需要成本，在完工后支付。完工后，业主将被提示支付成本以完成物品还是销毁，销毁物品时浪费的只是生产时间。

按商人等级的不同，物品在生产过程中有一定概率会制造出非常好的物品，而其成本也相当高，所以业主应该有足够的金钱支付成本。支付成本后，物品将自动出现在商人的商店菜单中，其他玩家可以购买它。

⑤使用商人物品栏。业主可以决定出售或保留生产出的物品。业主在商人管理面板点击物品栏按钮，打开商人物品栏可以列出所有尚未售出的产品，左键单击物品可以在窗口顶部显示其信息，双击物品可以弹出包括3个选项的菜单：

取走。将物品转移到业主物品栏。

价格。为所选物品定价。

销毁。销毁并把成本退回到保险箱。

服务类商人可以通过商人管理面板升级和调节利润率。

(2) **建筑徽记列表**

每个房屋都有两个与徽记有关的列表，可以定义房屋内所有商人的行为。列表显示业主的朋友和敌人，可以通过房屋管理面板打开。

①绝杀列表。业主可以通过绝杀列表惩罚敌人并保护自己的利益，对于房屋或城市的安全至关重要。只要出现在守卫的视野内，他们就会攻击绝杀列表中的角色、公会成员或国家成员。每个城市资产都有角色的绝杀列表，在资产管理窗口左下点击绝杀列表按钮可以激活它。商人不会和绝杀列表中的角色进行任何交易。

②管理绝杀列表。可以将徽记列表或黑名单中的徽记拖曳到绝杀列表中添加绝杀对象。此时会提示选择存储该徽记所属的角色信息或公会信息或国家信息，选择后绝杀列表将更新。

很多情况下，添加角色国家就足够了，该角色所属公会的所有成员以及与其公会有联盟关系的公会的成员都将成为目标。如果同时在名单里添加角色和公会名称可以保证即使该角色脱离公会也不会从名单上消失。同时添加公会和国家名称的作用也类似。

添加名单后，点击列表条目会在绝杀列表窗口顶部显示信息并出现一个空的复选框，点击选中可激活守卫和雇员的敌对，再次选中复选框可以取消敌对。点击条目后按 Del 键可以从列表中删除该条目。

③共享绝杀列表。生命之树的业主可以要求被保护房屋共享生命之树的绝杀列表。如果房屋的业主接受，所有守卫和商人都将执行当地统治公会的绝杀令。国家首都的生命之树可以要求所有省的生命之树执行它的绝杀令。

④朋友列表。管理城市资产是一件费时费力的工作，因此业主可以邀请同伴协助维护。房屋管理面板的朋友列表使得业主可

以设定合作者名单，合作者可以使用资产管理面板和商人管理面板。

⑤管理朋友列表。可以将徽记列表或黑名单中的徽记拖曳到朋友列表中添加朋友。此时会提示选择存储该徽记所属的角色信息或公会信息或内阁信息，选择后朋友列表将更新。将业主的徽记从目标窗口拖到朋友列表，可以选择添加业主所属公会的内阁。

12. 城市和城市防御

游戏中的城市有严格的定义，是独特的领域：会在世界地图上显示，会在经过附近的角色的本地地图上显示。城市可以用城墙、警戒塔等环绕起来，可以和其他城市结盟，组成国家。城市是玩家公会最有价值的财产，对城市进行成功的防守和有效的管理是公会的主要任务。

(1) 定义

封闭城市。玩家城市的标准模式，不作为新角色的出生地，角色也不能随意通过再宣誓来加人。只有公会领袖可以更改城市封闭与开放的状态。

城市。房屋的集合，通常归特定公会的成员或国家所有，建造在生命之树周围，由公会或多个公会联合管理。城市有 3 种防御机构：生命之树、NPC 佣兵以及防御建筑。

防御建筑。公会领袖可以修建要塞或城墙，以防御城市。

佣兵。由特殊商人征募的 NPC 角色，可守卫城市、国家或公会的安全。

国家。国家是城市联合体，其中一个公会作为领导公会。

开放城市。允许新角色出生或自由叛逃过来的玩家城市。只有公会领袖可以更改城市封闭与开放的状态。

安全区。完全由 NPC 所有、管理和维护的城市，是新玩家

的首选出生地，禁止玩家之间的战斗。当角色达到等级 2 时，与安全区的关系将自动中止，必须在玩家城市安家或者成为流浪角色。

攻城。攻击城市的军事行动，游戏中旨在破坏或占领城市的行为都称为攻城。攻城战的主要目标是攻克所有防御建筑并压制或摧毁防守方的生命之树。

（2） 生命之树

生命之树是公会城市的心脏：使城市显示在世界地图上、为公会提供重生点、修复城市资产。公会的财富和命运与生命之树紧密相连。在城市管理和防御中，生命之树的功能如下：

①获得生命之树。与其他房屋与城市资产一样，可以激活公会种子来放置生命之树。

②放置生命之树。生命之树不能随意放置，有地形和区域限制。生命之树周围是它能施加影响的范围，两棵生命之树的影响范围不能重叠。只有流浪公会或效忠公会的公会领袖才能激活公会种子。

双击公会种子或 Ctrl＋左键单击选择“使用”可以激活种子。放置生命之树的方法和放置房屋一样，只是有两点值得注意：

将生命之树拖到地图区域，会弹出消息询问是否愿意查看所有已有的公会区域。点击对勾按钮将打开特殊的世界地图。红色区域表示不能放置的地方。

生命之树图标周围也有一个圆形色块代表其影响的范围。如果色块为绿色，表示放置地点合适，如果为红色则表示此处不适合放置生命之树。放置后，将提示你为生命之树和城市命名。Wolfpack studios 和发行商有权禁止或更改不适宜的名称。

③使用生命之树。双击生命之树打开生命之树信息窗口。窗

口显示树的名称和所属公会的从属关系。其他显示的选项由角色等级、公会从属关系和公会状态决定：

加入公会。点击立刻成为该树所属公会的请求者，并将角色绑定在该树上。只有在城市为开放状态才会出现此选项，而安全区的生命之树只有在角色等级低于2时才会有此选项。只有流浪角色可以使用此选项。

绑定。只有省或国家的成员才会使用此选项，这样可以在不改变公会从属关系的情况下使用多个绑定点，这也是城市联盟的主要优点。

开放城市开关。只有公会领袖可见，点击可将城市状态变为开放城市。公会领袖可随时改变开放或封闭状态。

④管理生命之树。和其他城市资产一样，生命之树也有标准的房屋管理窗口，用于管理升级、修复、徽记列表和保险箱。只有公会领袖和内阁拥有管理的权力。领袖和内阁成员将自动加入生命之树的朋友列表，一旦加入就不可改变。要将某角色移除出生命之树的朋友列表，必须将其降职。

⑤生命之树修复池。生命之树拥有一定的能量，可以修复受损房屋和城市资产。每秒能修复的数值与生命之树分配到特定资产上的比例有关。随着生命之树等级提高，每个百分点所代表的修复数值也相应增加。生命之树只能修复其控制区域内的资产。注意毒化结界可以吸取生命之树的修复能量，削弱其防御能力。摧毁进攻者的毒化结界是防守者的首要目标。

打开生命之树管理面板（Ctrl＋左键单击生命之树，选择管理）可以查看修复池。修复池显示在窗口中部，其生命值条下方。修复条显示可用的修复能量。

打开生命之树的雇员菜单，选择符石大师，在生产栏的位置是能量分配栏。点击其中一个栏可以查看当前修复分配状况。点

击空栏可以添加新的分配对象。

城市管理者应该注意：符石大师的修复契约栏数目有限（随等级增长而增多），因此同时只能有一定数量的资产得到修复。

点击空栏会打开控制区内所有房屋列表，选择目标点击对勾按钮可以打开保护分配窗口。窗口中用图形表示生命之树的修复能力。注意同时只能有一个角色管理生命之树。

⑥修复契约。作为对生命之树保护的回报，保护分配窗口提供 3 种方式：

执行绝杀令。点击可要求被保护房屋执行生命之树的绝杀列表。

普通税。被保护房屋支付金钱费用，类似维护费用。金钱将由房屋保险箱转移到生命之树保险箱。此选项主要用于不生产或出售物品的房屋（如兵营或旅店）。

利润税。销售利润收入的部分分成。

以上回报方式需房屋业主同意才可成立。打开“资产管理”窗口的“保护/维护”窗口，点击确认按钮可以达成协议。

警戒塔和城墙为生命之树的业主所有，所以不需要契约保护。

(3) 城墙

城墙是最有用、最明显的城市防御建筑，比大多数房屋更结实，可以承受更多攻击，并限制攻击者进入城市。使用远程武器或魔法的玩家也可以站在城墙上攻击敌人。鹰人和会飞的角色可以越过城墙。

①建造城墙。只有统治公会的领袖可以放置城墙，城墙只能放置在生命之树控制区域内。公会领袖需要在建筑师处购买所需的各种城墙的种子，城墙种子的使用与房屋种子一样。

稍有不同的是，放置窗口的左边将显示所有种类的城墙图

标；墙段紧挨放置后会自动合并。城墙放置后处于动工阶段，需要一定时间才能完成并发挥全部功能。

②维护城墙。城墙不需要维护费用，也没有管理窗口，不用花费金钱修理。只有生命之树可以修复城墙。与城墙接合的警戒塔可以接受生命之树的修复能量，警戒塔自动分配接受到的一半能量给附近一定范围内的城墙。

③墙段列表。墙段种类如下：

外墙分门庭（最大的墙段建筑，包括很长的外墙和很大的城门，外门两侧有警戒塔。门内由内墙圈成庭院并形成内门）、外墙门、外墙段、外墙梯（带有通向内侧的楼梯的一段外墙。守卫者可以通过楼梯登上城墙顶端参加战斗）、内外墙交点（带一小段内墙的外墙，一段楼梯连接内外墙顶端）。

警戒塔有凹塔（两端短外墙在右角接合，接合点内侧的警戒塔。塔的大部分边冲外）、凸塔（两端短外墙在右角接合，接合点内侧的警戒塔。塔的大部分边冲内）、带内墙的凸塔（带有一小段内墙的凸塔）、带两端内墙的凸塔（两端内墙交叉点上的凸塔）、直塔（一段直外墙中间的警戒塔）。

内墙有直内墙、带拱门的内墙、带门的内墙、内墙角、内城墙十字交叉、内城墙 T 形交叉等几种。

（4）佣兵和城市防御

佣兵可以由特殊商人招募并训练。玩家角色可以分配给佣兵防守和巡逻。

佣兵分为魔法守卫（征募人是魔法守卫队长）、弓箭手（征募人是弓箭大师）、守卫（征募人是守卫队长）。

①佣兵特性。和其他玩家角色、生物或 NPC 一样，佣兵的等级决定其战斗力。城市佣兵的数量由征募商人和兵营的数量以及等级有关。不能给佣兵物品、武器或装备。战斗中死亡的佣兵

不会复生，他们的征募人可以自动训练同等级的新佣兵。

②征募佣兵。管理兵营的玩家角色可以命令守卫队长征募佣兵，方法与商人生产物品一样。取代物品列表的是征募窗口，显示可征募的佣兵等级。征募后，可以指派佣兵任务。已有佣兵不能升级，只有解散现有佣兵才可以征募新的更高级的佣兵。

③佣兵管理和行为。在还没有接到任何命令时，佣兵有以下默认行为：

所有佣兵将攻击任何攻击其本部兵营的角色或怪物。

所有佣兵将攻击任何攻击其本部兵营所属公会或国家的资产的角色或怪物。

所有佣兵将攻击任何攻击其本部兵营所属公会成员的怪物和外来角色。

所有佣兵将攻击绝杀列表上的任何角色、公会成员和国家成员。

玩家角色可以使用城市管理面板给佣兵下达特殊命令。

(5) 城市管理面板

Ctrl+左键单击任何公会所有的城市资产可以打开城市管理面板。

①城市管理面板组成。城市管理面板的组成有如下诸多内容：

地图。窗口包括一个类似本地地图的地图区域，显示城市中所有房屋。可管理的房屋将显示代表其基本类型的符号。玩家可以左键单击房屋图标进行选择，被选中的处于守卫模式的房屋将显示紫色线框，处于修复模式的房屋显示蓝色线框。

名称区域。窗口顶端的区域显示当前所选资产的名称。

模式按钮。两个按钮，分别标有守卫和修复，决定是使用生命之树修复命令还是佣兵管理命令。

选项菜单。窗口左边的一栏显示不同的命令选项按钮。

节点图标。窗口右上的按钮可以拖曳到地图区域设置佣兵的巡逻点和哨位。只有当管理面板处于守卫模式才会出现这些按钮。

清除按钮。清除当前所选资产的所有命令和节点。

契约条。面板底部的契约条只有在修复模式才会出现，显示当前所选资产的契约细节和选项。

存储按钮。点击执行管理面板所设置的命令。

缩放按钮。缩小放大地图比例尺。

关闭按钮。点击关闭管理面板。

鼠标放在房屋图标上会弹出显示名称、等级以及商人等信息的窗口，同时还会显示该资产得到的生命之树修复能量的比例。

在城市管理面板点击守卫按钮设置成守卫模式，左键单击选择兵营，左边竖栏中会出现相应的命令图标。所有以前设置的节点也会显示在地图上，但是非被选兵营的哨位显示为红色。

点击选项菜单里的命令选项即可发布命令，兵营中最高等级的征募人决定可用命令的多少。这些命令包括：

设置哨位。拖曳并放置哨位图标可以使该兵营佣兵在哨位站岗，他们不会移动，除非自动攻击被触发。点击拖曳已有哨位可以移动位置。兵营设置的哨位数量不能超过佣兵数目。只有用清除按钮才能移除哨位。哨位与兵营的距离同兵营和征募人的等级有关。

巡逻兵营。所有未被指派站岗或其他任务的佣兵将会沿着兵营行进，除非自动攻击被触发。

巡逻资产。所有未被指派站岗或其他任务的佣兵可以来回巡视 10 个选定的建筑，除非自动攻击被触发。被巡视的资产必须在兵营的范围内，该范围由兵营及征募人的等级决定。

城中漫步。所有未被指派站岗或其他任务的佣兵可以巡视10个随机选定的建筑，除非自动攻击被触发。被巡视的资产必须在兵营的范围内，该范围由兵营及征募人的等级决定。

巡视生命之树。所有未被指派站岗或其他任务的佣兵可以绕生命之树行进，除非自动攻击被触发。生命之树必须在兵营的范围内，该范围由兵营及征募人的等级决定。

设置巡逻点。玩家可以拖曳放置巡逻点，每个放置的巡逻点都有代表顺序的编号。所有未被指派站岗或其他任务的佣兵可以按顺序沿巡逻点巡逻并返回第一个点。如此反复，除非自动攻击被触发。点击拖曳已有巡逻点可以移动位置。只有用清除按钮才能移除巡逻点。巡逻点必须在兵营的范围内，该范围由兵营及征募人的等级决定。

选择命令后，记住按存储按钮并确认，否则佣兵不会记住巡逻点和哨位的位置。

②使用城市控制面板管理修复。和其他生命之树管理命令一样，只有公会领袖和内阁成员可以在城市管理面板管理其修复池。在管理面板点击“修复”按钮设置成修复模式。

进入修复模式后，所有接受修复能量的房屋都将显示蓝色线框，鼠标放在房屋图标上面会显示房屋名称、每分钟修复的点数、接受能量的百分比以及该房屋是否执行生命之树的绝杀令。城墙不能直接接受生命之树的修复，但会从旁边的警戒塔得到能量。城墙也不会显示蓝色线框，但是鼠标放在上面会显示城墙从附近警戒塔得到的能量多少。

切换到修复模式后，将显示所有符石大师的列表，左键单击符石大师进行选择，所有创建的新的契约将自动使用被选符石大师的契约栏。

选择房屋后会在面板底部出现一些控制，生命之树管理者可

以用这些控制方便、快捷地创建、调整或终止修复契约。这些控制是：

修复滑动条。设定修复池分配给所选房屋的能量百分比，可以创建或调整修复契约。

取消支持。只有被选房屋已有修复契约时才出现该选项，点击将立即中止契约并腾出契约栏。

执行公会绝杀令。点击复选框，将要求被选房屋执行生命之树的绝杀令作为回报。

普通税。点击复选框将要求被选房屋支付普通税作为回报。

利润税。点击复选框将要求被选建筑支付收入利润税作为回报。



13. **城市和攻城**

当外交失败时，公会和国家将开始战争。游戏中的角色不会永久死亡，除非玩家删除它，因此公会战争只是为了毁灭或占领敌人的公会城市或摧毁他们的经济基础和昂贵的投资。城市易守难攻，所以公会战争一般是时间很长的攻城战。

（1）攻击建筑

角色进入战斗模式后可以攻击任何建筑或城市资产，选中后点攻击选项或按 A 键即可。注意建筑比怪物要难打得多。建筑

的生命值相当高，而且对大多数伤害有很强的抗力，所以仅用武器和魔法攻击要耗费极长的时间。攻城机械和毒化结界可以提供更有效的攻击建筑手段，是攻城战的关键。

城市资产的等级决定了被破坏的难易程度。将资产的生命值攻击到零并不自动毁坏它，而仅仅是将其等级降一级。只有当其为一级并且生命值为零时才会被最终摧毁。城墙、城堡、建筑以及生命之树都是如此。也就是说防御者投入的金钱和时间越多，他们的资产就越不容易被摧毁。

(2) 攻城机械

进攻方的公会将需要攻城机械来毁坏城墙和建筑。攻城机械是特殊的城市资产，半生物半装备，可以跟随主人并听从主人指令。游戏中现有两种攻城武器：投石车和抛石车。

①生产攻城机械。任何角色通过一定方法都可以生产并获得攻城机械。攻城机械需要特殊的商人和建筑进行建造。玩家必须先购买战争帐篷并雇佣工程师才能建造攻城机械。

按一般方法激活并放置战争帐篷种子，激活契约在帐篷中放置工程师。完成后就可以通过雇员管理窗口指示工程师生产攻城机械了。攻城机械的制造也需要时间，一旦完成，业主支付报酬后，攻城机械就会放置到攻城物品栏中。这时，任何玩家都可以购买攻城机械。攻城机械会跟随主人缓缓而行。

攻城机械在战斗中会被怪物或其他角色攻击，如果伤害超过其耐久度，攻城机械则会被摧毁。

②使用攻城机械。玩家可以通过宠物命令指挥攻城机械，攻城机械与宠物的不同之处在于：

攻城机械不会保护主人，而只有在被命令后才会攻击。

攻城机械不能攻击怪物、NPC或角色，只能攻击建筑和城市资产。

③攻城机械列表。攻城机械列表中包括投石车和抛石车。

(3) 毒化结界

组织严密的进攻军队和攻城机械方阵是可怕的，而守卫方的优势在于城市之树的修复能力，修复甚至比一对投石车的伤害速度还快。毒化结界可以与生命之树的修复能力抗衡，进攻者可以压制生命之树甚至占领它。

创造毒化结界　毒化结界是由特殊魔法和特技创造的魔法物体。巫士可以创造毒化结界，像其他魔法或特技一样激活。毒化结界有最大范围的限制，必须由一定半径内的生命之树触发才能生效。而且同时只有一个毒化结界能影响生命之树，一旦生效，就不能创造另外的结界了。

当生命之树被征服后，对毒化结界施法者所属公会有深刻影响。

毒化结界效果和特性　毒化结界吸收生命之树修复池的能量，使树中毒。最初结界只能吸取小部分能量，随着时间增长，吸收率达到100%时，生命之树将不能修复。生命之树无用化使得进攻者可以轻易打破城市防御，因此保持结界安全直到它能量全满是进攻力量的主要目标。注意不使用毒化结界不可能摧毁生命之树。

毒化结界是物理存在，易受玩家、怪物攻击。和攻城机械一样，结界也有弱点：最富进攻性的攻击者也必须不惜一切代价防守毒化结界。如果毒化结界被破坏，对生命之树能量的吸收将停止，而生命之树的修复能力会慢慢恢复。当然，如果结界被毁，进攻者可以再创造另外一个替代品。

(4) 胜利条件

攻城战的最终目标是摧毁抵抗者的生命之树。如果进攻者打破一段城墙攻入城市，就可以直接攻击生命之树。由于生命之树

用所有能量修复自己，所以摧毁生命之树非常困难。如果一级的树生命值为零，那以后的事态发展取决于当时情况以及毒化结界施法者当时的状态。

①摧毁生命之树。如果施法者是统治公会成员或者树毁的时候没有毒化结界，生命之树被摧毁，产生如下效果：

城市立刻从世界地图上消失，当地名称变为以前的名称。

拥有生命之树的公会立刻变为流浪公会。

生命之树所属公会的所有效忠公会立刻变为流浪公会，而且所有两个公会间的联盟关系解除。

所有城市要塞立即被摧毁。

所有城市资产保留，但是不能被修复。

②占领生命之树。如果结界施法者是流浪者或效忠公会成员，生命之树将被施法者所属公会占领，并立即治愈，但是仍为一级。占领生命之树产生以下效果：

生命之树的所有权和管理权归施法者所属公会的领袖所有，公会领袖可以重新命名城市。

世界地图上的城市徽记立即更改，名字也变为新名字。

所有要塞所有权归施法者所属公会的领袖所有。

征服公会变为统治公会，以前与其他统治公会的联盟关系解除。

先前拥有生命之树的公会立刻变为流浪公会，其所有的效忠公会也立刻变为流浪公会，所有以前的联盟关系解除。

这是一款由韩国 NC 软件公司开发的网络游戏，国内代理公司为新浪。游戏难度有点高，但是有内涵，非常值得一玩。天堂在韩国和我国的台湾、香港的排名一直都是前几位，在东南亚的影响力也很大。天堂进入大陆之前没有公司代理，服务器在韩国，因此内地的玩家玩得不多，测试时间达 1 年之久。



《天堂》剧情取材自一部韩国已发表的畅销漫画，作者为 Shin Il Sook。游戏是一个架构在中古世纪的幻想故事，角色有骑士、公主、魔法师与盗贼，以及各色各样的邪恶角色与魔物。游戏中的社会与经济系统都是封建王国式的，领主与骑士在契约的规范下维护土地的所有权。玩家可以在这个社会系统中赋予角色多种不同的身份。

天堂是一个特别讲究装备的游戏，很多玩家为了能搞到高级装备而不惜用人民币购买。级别在 1～48 级很好练，如果到了 52 级就可以享受低级别享受不到的变身功能。另外 PK、打宝激烈的攻城战，这些特色都值得玩家亲自去体会。天堂对外挂封杀很严，到目前为止没有出现对游戏造成很大影响的外挂。总之，天堂可以算得上是网络游戏中的一个经典之作。

这款 2D 画面的网络游戏在游戏画面方面没有什么突出的表现，但是相对于才经营 4 年的网络游戏来说，这种画面也算很不错的了。游戏的内容相当不错，其中怪物的造型、丰富的魔法画

面也增加了游戏的可玩度。

各个地区都有其代表性的背景音乐，并在打怪、攻城、PK的时候有着随时变动的音乐效果。例如让人在攻城的时候热血沸腾，而海音城的背景音乐又会让人感到轻松。在音效方面，每个怪物都能在音效方面突出其特点。

天堂的职业包括法师、骑士、精灵、王族，另外在最新版的天堂中更新了黑暗精灵的职业，各职业的特点非常明显，但是在职业系统的平衡性方面做得是十分出色的，每个角色都有其强项。法师的续战力、骑士 PK 优势、妖精的综合能力在游戏中都是可圈可点的。

在技能魔法方面，天堂有着繁多的魔法种类，黑魔法、白魔法、精灵魔法，还有开放的高级魔法。

在攻城战里，配合起到了很大的作用，在游戏中的互相配合能让自己交到很多朋友。有了好的队伍、好的血盟才能在打宝、攻城中占有优势。

天堂游戏中人物的沟通做得不错，包括有普通聊天、血盟聊天、队伍聊天、私聊、呐喊。交易系统简单明了，这方面对新手帮助很大。在游戏中如果恶意 PK 也会遭到警卫 24 小时追杀。而且 PK 后人物正义值降低，如果挂掉将会掉装备，算是给与 PK 者的惩罚。

《天堂》的特点在各方面都比较平均，缺点就是人物造型单调，来来回回就那几个造型和动作。这些在游戏推出后不断地得到更新。值得一提的就是天堂币价值，因为天堂币的价值很高，因此在娱乐的同时能给玩家带来不错的利润，同时带来的弊端也导致很多高等级玩家因为游戏账号被盗而离开天堂。

一、游戏介绍

1. 背景故事

《天堂》的故事架构于一个遥远的中古时代。亚丁王国的英雄杜克在与大王之独生女迪雅结婚后，继承了王位，但不久便死了。杜克死后，骑士肯恩来到亚丁王国，迪雅公主对他一见钟情，很快就嫁给他，从此就由肯恩统治王国。杜克的儿子特罗斯只得离开母亲，由 5 位与杜克歃血为盟的同伴抚养成人，但是这事让肯恩很不舒服，因此计划谋杀这 5 位杜克的血盟。

特罗斯王子在说话之岛上与甘特学习后，返回王国。在此处与命中注定的 5 位守护骑士碰面，建立了阵营。在特罗斯生日那天，将举行王室比赛，特罗斯打算以参加比赛夺回王位……

2. 游戏场景

（1）迷幻森林

迷幻森林是楚天匀最初登场的舞台，也是所有妖精的庇护之地。这里的怪物不太强，常见的有狼人和妖魔斗士。而且还有安特、潘、芮克妮、精灵这些守护神的帮助，只要对手不多，就可轻松获胜。

（2）说话之岛

除了每天少数的船只和一次 1500 币的传送以外，说话之岛算是个完全封闭的小岛了。而且在这个小岛上同时存在着王族和魔法师两种职业，这里大概也是全天堂人口最稠密的地方了。在僧多粥少的情况下，怪物们一出现就马上成为众人的猎物，再说学魔法又需要不少的资金，所以就连怪物们的遗物也是人们争相抢夺的目标，因此纷争不断。

（3）银骑士之家

草上飞是一服务器中第一个到达银骑士之家的妖精，在大家刚开始上天堂、等级还不高的时候，他独自一人通过了充满骷髅、僵尸、蜘蛛、蝎子的重重考验，来到这个银光闪闪的村子。他站在村里一动不动，很多人围过来，有的问“这个 NPC 干什么用的”或是“怎么改自己名字的颜色啊”之类的话时，他赫然成为这银色村落的一点红了。

(4) 古鲁丁村

古鲁丁村位于迷幻森林、骑士之屋和说话之岛三者的中心地带。古鲁丁就像是个大熔炉，各式各样的新奇事物都会在这发生。像是大玩变身魔杖的怪物战队、躺在地上聊得正起劲的尸体、大喊“杀光所有入侵的史巴托”的热血人士……而且离村子不远处还有远古战场和地底监狱这两个高层次的练功场所。

这个位于大路南端的小村落，受肯特城管辖。其重要性不仅在于它是大陆和说话之岛之间的往来门户，更重要的是古鲁丁处在大陆上各地交通路线交会的枢纽位置，因此造就了古鲁丁繁荣的原因。

(5) 威顿村

从奇岩向北走就是侏儒居住的领地，所以这个威顿村又叫“侏儒村”，这里的守卫都是侏儒。这个领地里的怪物却是非常强的，让人搞不懂侏儒是怎样保卫自己的村庄的……难怪看上去是荒凉的样子。

(6) 史莱姆竞技场和赛狗场

史莱姆竞技场和赛狗场是游戏中的赌博之地，玩两把没有什么太大的危害，和现实生活一样，最好不要沉溺其中。

(7) 妖魔城堡

妖魔和人类及妖精一样，也有属于自己的一片天地。不过大家还是不懂得爱护动物，每每一看到就不管三七二十一打了再

说，造成妖魔们对外封闭，现在想去城堡参观都要有专人带领以表明身份。

(8) 奇岩城堡

在奇岩城堡里，武器、防具、道具、日用品以及各式小吃一应俱全，再加上天堂首次开放的血盟小屋，让奇岩城受欢迎的程度瞬间就压过了古鲁丁。

(9) 海音城堡

海音城堡位于奇岩城右下方的海音，一向以建筑造型和优美风景著称，不过商店所贩卖的商品略逊于奇岩。即便如此，分别位于海音左右两侧的水牢和月亮岛，为许多高手带来试刀的机会。不过海音上方不远的镜子森林，却让海音成为最不适合挂网的地方。

(10) 铁门公会

铁门公会是侏儒的城堡，位于威顿村的西面。可能是为了躲避恐怖的怪物吧，侏儒把城堡建于地下。级品武器“瑟鲁基之剑”和“龙鳞甲”就是找城堡里面的 NPC——里佛宾制作的。

3. 村庄系统

玩家角色如在游戏中不幸死亡，他将会在自己设定的村庄重新开始游戏（除城市或血盟小屋成员之外）。

玩家在设定村庄时需缴交费用，金额＝角色等级×等级×10。此后玩家再登陆村庄时，将不需再缴交任何费用。

贡献度以角色在不同地区打倒怪物的数目及等级而定。以25天为计算单位，根据贡献度从管理员那里得到相应的报酬。贡献度最高的角色当选为村长。

村长可透过副村长自行调整0～10%的村庄税率，而村长最后决定的税率将于次日开始适用。村长在每日结算城堡的税收时，可自村庄取得酌量薪酬。原先中立的说话之岛和银骑士村庄

也受到税收影响。

除了亚丁城及新手村外，亚丁国区内的各村均设有村庄管理人与副村长 NPC。设有村庄系统的城市与村庄有：

肯特城：肯特村庄、古鲁丁村庄。

妖魔城堡：燃柳村庄。

风木城：风木村庄、银骑士村庄。

奇岩城：说话之岛村庄、奇岩村庄。

海音城：海音村庄。

铁门公会：象牙塔村庄、威顿村庄。

4. 角色种类

(1) 黑暗妖精

黑暗妖精与妖精本属同一种族，他们亦拥有异于常人的视野功能，更可对敌人进行连环攻击。他们的移动及攻击速度称冠，配合敏捷的身手。黑暗妖精是位天生的暗杀者。

(2) 王族

王族拥有超强的魅力，能召集血盟成员。可选择当个公主或王子，大部分的武器皆可装备，且有基本魔法力。最大特色是可以组织血盟。王族需要有很高的魅力值，该值也是决定血盟成员数量的基础。王族为了招人，一般都把点数加在魅力属性上，导致身体孱弱，练级很困难。建议级别练高些，以后攻城会用得上的。

(3) 骑士

高贵的骑士是许多人的第一选择。骑士具强大的攻击力和出色的移动速度、大量的体力，所以擅长惊险刺激的近身搏斗。他誓死捍卫君主的安全，有各式各样的武器装备在身上，总显得威风凛凛，且具有冒险精神。选择骑士角色可使用所有武器及防御装备，且具备各种战斗技术。骑士的力量值最高，在战斗时力量也最大。但是骑士无法使用魔法，面对强大的魔法，往往会力不

从心。骑士有几个分支，如力骑、体骑等。

力骑：很多人的选择，满力＋力套＋力链＋体魄＋8以上的瑟剑，的确令人胆寒。如果有古老的剑，更是如虎添翼，被其砍中会大量失血。力骑对练级、打宝都很适合。弱点是血量稍少，打大型的BOSS还是有一定的危险，不过因其攻击力强大，绝对是吸宝的能手，是比较强的职业之一。

体骑：也就是血骑，大量的血和超快的回血速度，是老手新手都钟爱的角色，最适合去打大型的BOSS。体骑需要优良的装备和刀，配合高级别的职业命中加成，的确非常厉害，攻城打宝都是第一选择，已经成为越来越多玩家的选择了。

（4）妖精

神奇迷幻的妖精，存在未可知的世界中，有夜视能力的双眼，更具神秘的气氛，具有均衡的能力值，能使用许多种类的武器，也具有法力。到了夜晚，妖精的周围变为绿色。妖精因有灵巧的身材和极高的命中率，是比较另类的角色，可以使用初级魔法和特殊的精灵魔法，在冰镜湖时代大量风行。妖精主要依靠远程的弓箭打击敌人，但是也有例外。妖精分下面几种：

敏妖：最传统的妖精，高超的敏捷使弓的命中率达到最大，而且敏捷对弓的攻击加成配合在优良的米弓上，攻击力也不容小看。每4级多－1的防卫，再加上妖精装备，使之成为天堂中防御最高的角色之一。PK的时候依靠辅助魔法削弱敌人，并用弓箭给予强力打击，是攻城、守城都不可或缺的职业。弱点是生命力较少，碰上骑士比较吃亏，但是面对法师则有一定的优势。

体妖：和体骑比较相似，有极高的血量，加上优良的装备，是令对手头疼的职业。48级以前的武器选弓比较好，48以后加体魄换刀，体妖的真正优势才会显露出来。体妖对PK、打宝都非常优秀，生命泉配合魂体转换，更能使续战能力有极大的加

强，很受玩家青睐。

力妖：比较另类的妖精，强大的攻击力配合辅助的魔法，绝对不容小视。需要非常优秀的装备和武器，48 级学习了相消以后更可以和骑士一较短长，推荐有钱人使用。毕竟直接打怪物时不像骑士那样有勇敢药水可以喝。属性建议定成水或者定成火。力妖是为了 PK 而诞生的角色，不适合打宝。

(5) 魔法师

借助奇妙的魔法生存的职业，给人以神秘感。有千变万化的魔法施展，无论是风、是火、是雷或是电，全掌握在你的手中，选择魔法师可使用强大法力。需要注重精神值与智力值。攻击强而身体差是魔法师的特点之一。魔法师又有如下几个分支。

精体魅法：会此法种魔法师人数比较多，以前有 MANA 任务的时候曾风靡一时，大量的体力，不错的精神和 3 个宝贝，有打钱机器的称呼。但是这种魔法师魔攻威力稍弱，感觉比较平均，没有风格，而且不适合打宝。PK 主要靠辅助魔法和宝贝打击敌人。

力法：这种魔法师是纯粹的力量型，大量的补血配合强劲的攻击力，令别的职业刮目相看。随时需要变身是弱点，魔力恢复的速度不够，PK 的时候如果被消，基本上就丧失了战斗力。虽然有个性，但是在 MANA 越来越少的今天，应该快要绝迹了。

纯法：也就是所谓的精智法，完全不依靠宝贝而依靠强大的智力和大量的魔力以及出色的魔攻，是非常恐怖的角色。古袍＋水晶 MANA＋蓝可以基本上保证魔力的供应，强大的魔攻是消灭 BOSS 的有力武器，抓住相克的属性打击敌人和利用辅助魔法减弱敌人是攻击的主要手段。练级可以去火山练风刃，或者组队去遗忘岛扔火矛。风刃是非常好的魔法，而 PK 主要是用落雷打击敌人，而且基本不需要高级别，可以说是不怕死的职业。

5. NPC 介绍

NPC 是游戏中非角色型的人物，在游戏中对玩家有一定的帮助。下表是游戏中 NPC 的名字和所在位置。

名称	所在位置	人物说明
亚南	银骑士之家	打铁屋
安迪	肯特村	商店
安纳特	风木村	杰瑞德的事
艾须同	肯特村	燃烧领域的事
芮克妮	迷幻森林	迷幻森林的守护神
巴辛	说话之岛南方	商店
布朗诺	肯特村	村长
迪克	古鲁丁	保管动物
艾尔	迷幻森林	迷幻森林仓库保管人
吉伦	说话之岛东方	学习魔法的地方
胡林戴里恩	迷幻森林	了解守护者的人
何伦	迷幻森林右方山洞	学习魔法的地方
港口主人	说话之岛港口	买船票的地方
詹森	说话之岛西南方	保管动物
莱迪恩	说话之岛村子	知道潘朵拉的事
林果	说话之岛村庄	知道说话之岛的事
卢卡斯	肯特村	象牙塔魔法师，可为人传送
迷幻森林之母	迷幻森林中央	世界树之一
马宾	风木村	保管动物
梅林	骑士村	商店
麦特	骑士村	象牙塔的魔法师，可为人传送
娜鲁帕	迷幻森林之母右上方洞穴	芮克妮的长老，为妖精制造道具
欧林	地监七楼	知道哈汀的事情
阿特曼德	风木之城内	风木之城领主城的管家
潘	迷幻森林	迷幻森林守护神
圣妮塔	燃柳村	知道迷幻森林守护神的事
史提夫	古鲁丁	象牙塔的魔法师，可为人传送
多玛	古鲁丁	武器屋

二、游戏操作

1. 基本指令

/who：查看目前所在服务器的线上人数，输入“/who 角色ID”可查看该人物的基本状态。如果使用/who ID 后只出现线上人数，表示此人目前不在线上。

/bubble：改变人物的说话模式输入“/bubble”时，会变成气泡式的说话模式（对话出现泡泡式的框框）显示在画面上。

/ver：查询目前天堂的 Server、NPC、Client 的版本。

/uptime：查询目前天堂伺服器的启动时间以及执行了多久的时间。

/loc：查看目前所在位置的坐标 x，y。

/lang：切换语言模式，Chinese 为中文，English 为英文，Japanese 为日文，Korean 为韩文。如“/lang Chinese”为切换成中文模式。

/music：开关天堂的音乐。

/sound：开关天堂的音效。

/getall：输入/getall 后，如果捡取的同种类物品是多数的话，会询问要捡多少数量。例如：地上有 100 元，就会问你要捡多少？要取消此指令再输入一次即可。

/trade：交易指令。玩家要面对面时指令才起作用。输入/trade 后就会出现交易视窗，将要与对方交易的物品拖曳到交易视窗上后，等对方也将你要的物品拖曳到视窗里再按下 OK，交易就完成了。使用 Shift＋鼠标可调整人物方向，要与玩家购买物品时建议使用此指令才不会上当受骗。

/fast、/fac、/fa：可列出 F5 到 F12 目前所设定的快速键

内容。

/bookmark：开启书签。此指令能设定一些传送地点，只能用来配合指定传送控制戒指使用。书签设定方式：/bookmark [名称]，名称可以自己定。

/whisper off：关闭悄悄话。不想听任何人传送悄悄话，就使用这个指令。

/whisper on：开启悄悄话功能。

/exclude：拒绝他人发言。输入“/exclude 角色 ID”，或直接对某人的 ID 点两下鼠标右键，再按 Enter，就看不到此人所有的发言。

/chat off：关闭全体聊天视窗。使用此指令可以不用再看公共频道上的发言。

/chat on：打开全体聊天视窗功能。

2. 血盟指令

(1) 常用指令

/create：王族在等级 5 时建立血盟所使用的指令。

/emblem：王族在等级 5 并成立一个血盟之后，才可制作血盟徽章。血盟徽章格式须为 16×12 像素，24 位元点阵图。图像文件须位于 lineage 的目录下。例如文件名为 fish. bmp，放置于 C:\Program Files \ Lineage \ fish. bmp，游戏时在输入视窗上写入“/emblem fish. bmp”后再重新进入游戏就会出现。

/checkbmp：测试徽章有没有上传到服务器上。

/join：在血盟王族面前加入此血盟时使用，一样需要面对面指令才会起作用，使用 Shift+鼠标可调整人物方向。

/invite：使用此指令可组成队伍，在同一个队伍中的成员可以看见彼此的血量条，成员之间可以分享攻击怪物所得的经验值并可以使用队伍频道来交谈。

(2) 队伍用指令

/invite：新增成员。面对想要邀请加人的人，输入这个指令在对方同意后，他就会成为你的队员。

/ban：开除成员。领队可以使用这个指令来开除队员。

/outparty：离开队伍。队伍成员想离开队伍时使用。

/party：列出成员。将队伍中的成员列出。

/leave：退出现在加入的血盟时使用。

/ban：王族用以驱逐成员时使用。

/pledge：用来查询目前血盟的上线人数及基本资料。

/title：王族授予血盟成员头衔时使用。一般角色在等级 40 时也可以使用这个指令给自己授予称号。例如"/title ID 称号"。

/war：血盟发动战争与围城时使用。

/cease：停止战争时使用。

3. 闲聊指令

直接输入文字——在一般聊天频道中，在"输入视窗"输入对话后按 Enter 键，即可显示于对话视窗及角色的头上，周围的人都能看到。

&——全体聊天频道。输入"&"后加上留言，此留言会出现在公用聊天视窗上，全天堂的玩家都能看到。等级 35 以上才可使用此技能。

!——喊叫。在"!"键后面输入留言，在你周围更大范围内的玩家都能看到此留言。使用次数多了，饥饿程度将增加。

"——悄悄话（密谈、密语）。在"""键后输入玩家姓名，可与那个玩家说悄悄话，只有那个玩家看得到。如""天堂你好"，名叫"天堂"的这个人就会收到你的信息。

@——血盟频道。输入"@"后加上留言。必须加入血盟才能使用这个技能，自己加入的那个血盟的成员才可看见。

#——队伍频道。输入“#”后加上留言。必须加入队伍才能使用此技能，也只有同队伍队员才可观看。

4. 角色能力

(1) 力量（STR）

力量表示身体的力量。这个属性是最重要的，原因不只是在战争方面，也体现在其他所有方面。

攻击能力：每+1都有影响。

负重能力：每+1可多承受75的重量。

(2) 敏捷（DEX）

敏捷是表示一个人是否擅长使用得双手的技术。高敏捷有助于使用武器（尤其是弓箭），以及任何要用到双手灵巧性的技术。

命中率：每+1都有影响。

回避率：每+2会有影响。

弓箭威力：每+1都有影响。

(3) 体质（CON）

体质显示一个人的健康能力。体质高的被伤害会比较轻，而且很快就会恢复。体质也影响携带物品的能力。

增加HP量：每+1都有影响。

负重能力：每+1可多承受75的重量。

体力回复：体质13回复1,体质14回复1～2,体质15回复1～3,体质16回复1～4,体质17回复1～5,体质18回复1～6。

(4) 精神（WIS）

精神显示出一种可以了解人类、自然和上帝的力量。精神值高的就有充分的潜力去使用超自然的力量（如魔法），当然也更有潜力去抵抗那些超自然的力量。

魔防：15（+3），17（+6），18（+10）。

魔力恢复：精神12恢复魔力1，精神15恢复魔力2，精神

18 恢复魔力 3。

增加 MP 量：每＋1 都有影响。

（5）魅力（CHA）

魅力表示的是能吸引其他人的能力。虽然天生的外表与魅力有关，但领导能力和被其他人尊敬，对魅力来说是更重要的。在各种贸易中有高的魅力值更容易做成交易。血盟领导者更是必须有高的魅力的人才可担任。

宠物数量：魅力 6 可带 1 只宠物，魅力 12 可带 2 只宠物，魅力 18 可带 3 只宠物。

血盟人数：魅力×2 为可收人数。

（6）智力（INT）

智力表示角色的学习能力和好奇心。这个属性主要影响的是魔法的施展和技术的使用。

魔法额外攻击：智力 12 的魔法额外攻击＋1，智力 15 的魔法额外攻击＋2，智力 18 的魔法额外攻击＋3。

5. 关于 PK 的说明

PK 是 Player Killer 的缩写，也就是杀玩家的人的意思。游戏不鼓励进行 PK，因为这容易使游戏的原意受到歪曲。但游戏也不禁止 PK，一般在建筑物和山洞之类的入口可以互相 PK，就算打死对方也不会变 PK。当然对方也不会掉经验值和物品。还有一些特殊的地方，如在潘朵拉小岛的背后，坐船的码头等也是可以 PK 的。还有，在攻城的时候，所要发生战争的城的周围都会变成 PK 自由区。这时杀死对方虽不会变成 PK，但被 PK 死亡的话，哪怕是正义值全满也会掉经验值和物品。

PK 值直接影响到角色的个性，每个角色一开始的 PK 值都是 0，如果你都不 PK，随着游戏的进行你的 PK 值会慢慢地上升而变成 Lawful（守法的），但是一旦你 PK 了任何一位玩家，

不论原先的 PK 值是+（正）多少，马上就会变成－500 而成为 Chaotic（捣乱的），往后杀任何一只怪物或邪恶的玩家只会加回他负 PK 值的 10%，所以一旦变成 Chaotic 想要再变回 Natural（正常的）是非常困难的。

除此之外，你越使用某个性的魔法你就会越趋于那一个性。

关于 PK 方面，还有几点需要引起注意：

PK 者会在现实时间 24 小时里被警卫追杀。在这个时间里，如果被警卫杀死则追杀终止。

PK 后 NPC 不会卖东西给你，但也有例外的情况，燃柳村和欧西斯仍是会卖东西给玩家。

在安全区域内 PK 是不会受伤的。

在战斗区域（如村口、商店门口、决斗等）内 PK，玩家会受伤，但不会掉经验值及道具。

杀死玩家所能得的经验值只有杀死同等级怪物的 50%。

6. 经验值表

等级	全部累计的经验值	到这等级所需的经验值	等级	全部累计的经验值	到这等级所需的经验值
1	0	0	12	20736	6095
2	20	20	13	28561	7825
3	45	25	14	38416	9855
4	80	35	15	50625	12209
5	625	545	16	65536	14911
6	1296	671	17	83521	17985
7	2401	1105	18	104976	21455
8	4096	1695	19	130321	25345
9	6561	2465	20	160000	29679
10	10000	3439	21	194481	34481
11	14641	4641	22	234256	39775

等级	全部累计的经验值	到这等级所需的经验值	等级	全部累计的经验值	到这等级所需的经验值
23	279841	45585	38	2085136	210975
24	331776	51935	39	2313441	228305
25	390625	58849	40	2560000	246559
26	456976	66351	41	2825761	265761
27	531441	74465	42	3111696	285936
28	614656	83215	43	3418801	307105
29	707281	92625	44	3748096	329295
30	810000	102719	45	4100625	352529
31	923521	113521	46	4829985	729360
32	1048576	125055	47	6338401	1508416
33	1185921	137345	48	9833664	3495263
34	1336336	150415	49	19745853	9912189
35	1500625	164289	50	55810945	36065092
36	1679616	178991	51	91876037	36065092
37	1874161	194545	52	127941129	36065092

7. 注意事项和小窍门

(1) 负重和饱食度

负重在游戏中是一个很关键也是很重要的一个数值。负重不仅是角色携带物品量多少的一个数值，而且也是关系到角色是否能自动加 HP 和 MP 的指标。在游戏中如果发现不能自动加 HP 和 MP 时，有可能是因为你的负重太大了。当负重超过 48%，也就是负重条变成红色时，就不会自动补 HP 和 MP 了。所以，游戏过程要使负重条保持在橘黄色内，不要让它变成红色。

还有一条也关系到能否自动加 HP 和 MP，这就是饱食度。游戏过程不能太饿，因为饱食度越高，HP 和 MP 值补得就越

快。要想增加饱食度，可多吃肉。肉在怪物身上能找到，或是去店里买（每个 1 元），把饱食度吃到满，这样 HP 和 MP 就能迅速自动增长。

(2) 关于逃跑

被怪物追的时候，如果人很少，可跑向空旷的地方，横向移动比较快。如果速度足够快的话，就要注意是否装备弓箭，以免窗口跟着移动时误射其他妖怪而引来围攻的危险。逃到一定程度就用 Ctrl＋Q 逃跑（如果够快的话马上就可以再进去玩了，如果追来的是骷髅的话就多等一会儿）。

反之如果速度不够快的话，就利用周围的东西（如牛、葡萄园等）绕来绕去甩掉怪物，再用 Ctrl＋Q 退出。也可以混进人群中，利用其他人帮忙挡住。

(3) 关于祝福

祝福过的物品基本上都会提升最大值的 1～3 倍效率。举例来说：祝福过的对武器施法的卷轴，会随机增加武器攻击伤害度 1～3 点，祝福过的对盔甲施法的卷轴，会随机增加闪躲率 1～3 点（台湾版的是 0～3 点）。同理，祝福过的武器会随机增加武器伤害度 1～3 倍，由攻击的程度来计算对怪物的伤害值（lost less medium hard）×1～3 倍的伤害。祝福过的防具会随机增加怪物攻击时角色的闪避成功率，也是 1～3 倍。

(4) 对武器施法

想要强化武器，必须使用对武器施法的卷轴。这种卷轴和对盔甲施法卷轴拥有相同的性质，只是这种卷轴只用于对武器施法。祝福过的对武器施法的卷轴可以随机强化武器攻击点数 1～3，诅咒过的对武器施法的卷轴会减低武器攻击点数 1，一般的对武器施法的卷轴可以强化武器攻击点数 1。

所有的武器都可以安全地强化到＋6。试图强化＋6 或＋6 以

上的武器，武器有一定的概率会爆掉，一般玩家都会将武器强化到+5，然后使用祝福过的对武器施法的卷轴，以制作出+7或+8的武器。

一般说来，对武器施法的卷轴是很难得到的，可以从杀掉的食尸鬼或其他怪物上取得，或者在奇岩城和海音城的商店购买。祝福过的对武器施法的卷轴非常稀少，只能从杀掉头目级的怪物那里取得。

（5）连续攻击

在攻击目标时，点中后按住鼠标不放，直接拖到聊天界面，你的角色就会自动攻击目标，直到目标死亡。这一招特别适用于对付精灵。当然在打木头人的时候也能够用。

（6）解除瞎眼

在游戏中，有时因为一些小矛盾，被一些魔法师变成了瞎子，或者自己不小心喝了“黑色药水”，这样会持续几分钟什么都看不见。此时只要喝任意一种治愈药水，一瓶就够，可立刻恢复。

（7）解除诅咒

任何村的道具店都卖解诅咒的卷轴，每个100元左右。说话之岛在潘朵拉卖。王族和魔法师村庄东北方的那个出口再向右走几步，就可以看到。

（8）婚姻

游戏中有婚姻的情节。结婚前先到亚丁商人拉温（亚丁城左上角的道具店）购买结婚戒指。买了戒指到亚丁圣堂（亚丁城右下的教堂）圣台前面输入“/求婚”，经过对方同意即可成为夫妇。求婚时，会出现象征爱情的“心”。结婚时，双方都应拥有结婚戒指；结婚后，可以利用戒指传送到对方身旁（限不禁止传送的地方）。结婚戒指有钻石和绿宝石戒指，两者的区别是传送

次数（钻石戒指为5次，绿宝石戒指为1次）。戒指的传送次数变为0后可以到圣堂神女艾利埃尔那里补充。

结婚后，因双方感情不和时可以输入“/离婚”命令来选择离婚。离婚时，结婚戒指也会随之消失。

8. 联合血盟系统

完成45级任务的王族才可以得到创建联合血盟的资格。获得创建联合血盟君主的资格，能接收的成员数量会大大增加。45～49级的君主可以接收魅力值的6倍，50级以上是9倍。

联合血盟的成员有4个阶级：

(1) 联合君主

联合血盟君主可给予血盟盟友称号并划分阶级。联合君主同时具有宣战及宣布攻城的权力。联合君主拥有以下的独特指令：

可在对话窗中选择联合血盟成员的阶级，“－”表示显示，“＋”表示隐藏；按住Ctrl键双击成员的名字，即可更改成员阶级；直接双击在线血盟成员名称，即可转换为悄悄话状态。

(2) 守护骑士

身为最高级的血盟成员，可使用血盟仓库。输入“%”可使用上层血盟成员的专用频道和其他成员交谈，利用“@”则可使用一般血盟对话频道和其他成员交谈。

(3) 一般血盟成员

不能使用上层对话频道，他们在取得称号后可使用血盟仓库。一般血盟成员可使用一般血盟的对话频道。

(4) 见习血盟成员

这些成员虽然佩戴了血盟徽章，但是尚未取得正式资格加入联合血盟。见习血盟成员只能收听一般血盟的对话内容，但不能加入对话，也不能使用血盟仓库。

在联合血盟系统中，所有血盟盟主皆可加入联合君主的血

盟。不过一旦盟主加入联合血盟，他原先创立的血盟就会解散，而旗下的所有成员将归联合血盟统领，至于原先血盟仓库内的道具也不会被保留。

三、任务攻略

1. 歌唱之岛新手试练

在歌唱之岛找到萝芭，可得知有关试练的相关信息。到岛的东边寻找地下洞窟的传送师，要求传送到地下洞窟。在地下洞窟深处会随机遇到受封印的思克巴女皇，击败她可得到黑钥匙。把黑钥匙交给萝芭，换得歌唱之岛项链(防御 0，体力+5，魔力+5)。

2. 隐藏之谷新手试练

在隐藏之谷，到村庄的西边寻找地下洞窟的传送师，要求传送到地下洞窟。在地下洞窟深处会随机遇到受诅咒的阿鲁巴，击败她可得到红钥匙。把红钥匙交给提奥，即可得到隐藏之谷项链(防御 0，体力+5，魔力+5)。

3. 十五级法师试练

到说话之岛找詹姆，接受收集材料的任务。在说话之岛或其他地区寻找食尸鬼。击败食尸鬼后，有一定概率可获得食尸鬼的指甲和食尸鬼的牙齿。把食尸鬼的指甲和牙齿交给詹姆，就可得到受诅咒的魔法书（防御 1，法师专用试练道具，不可转移）。再跟詹姆交谈，并询问有关魔法能量之书的事。在说话之岛或其他地区，寻找骷髅，并击败骷髅后，有一定概率可获得骷髅头(骷髅非常难打)。把骷髅头和受诅咒的魔法书交给詹姆，即可得到魔法能量之书（防御 2，法师专用，智力+1，安定值 4)。

4. 三十级法师试练

到说话之岛找吉伦，吉伦要你去冒险洞窟找到不死族背叛

者。找到背叛的骷髅警卫后，击败它可得到不死族的钥匙。然后在冒险洞窟出口附近找到一个小孩子，要求进去秘密通道（同一时间只能有一人进去）。在第一个房间有一人形僵尸，击败（最好用起死回生术）可得僵尸钥匙。在第二个房间有阿鲁巴，用魔法相消术对付他，使他变回骷髅，最终击败它（最好用起死回生术），往下一处的门就会开启。在第三个房间，有一妖魔僵尸，有三具人形僵尸站在房间的方块地板上，击败妖魔僵尸（最好用起死回生术），在用造尸术将尸体造为人形僵尸，并移到房间里无人形僵尸的方块地板上，往下一处的门就会开启。在最后一个房间里有不死族背叛者，击败它（最好用起死回生术）可得不死族骨头，如果不是不死族骨头，请重新进行这个试练，直到真正取得不死族骨头为止。把不死族骨头给吉伦，让他制成不死族骨板。前往古鲁丁地下监狱第七层，找欧林购买神秘水晶球。回到说话之岛找吉伦，拿神秘水晶球和他换取神秘魔杖，再到象牙塔去。在象牙塔把不死族骨板和神秘魔杖给塔拉斯，可得水晶魔杖（攻击力 1/1，法师专





用，安定值 6，加速魔力回复）。

5. **四十五级法师试练**

到象牙塔第三层找塔拉斯，他要你去找取得古代的恶魔记录书。到镜子森林找神秘岩石（一个高仑石头怪），他会要你给他变形怪的血液和魔法书（魔法屏障）。在镜子森林里将依娃的祝福丢给变形怪，然后击败它，得到变形怪的血液。把变形怪的血液和魔法书（魔法相消术）给神秘岩石，即可得到古代的恶魔记录书。把古代的恶魔记录书给塔拉斯，他就会给你塔拉斯的魔法包裹。打开塔拉斯的魔法包裹可得到玛那斗篷（防御 2，魔力恢复加快，法师专用）和古代人的智慧。



6. **十五级骑士试练**

到银骑士之村找瑞奇（坐标 33126，33367），接受试练。只有在银骑士之村周围才会遇到黑骑士，击败他有一定概率可获得黑骑士的誓约和古老的交易文件。要注意的是，在食尸鬼出没地的黑骑士搜索队是不会掉出黑骑士的誓约和古老的交易文件的，所以去那里打黑骑士搜索队，只会妨碍到王族们的试练。回到银骑士之村把黑骑士的誓约交给瑞奇，可得到骑士头巾（防御 1，骑士专用，试练道具，不可转移）。再找银骑士之村的铁匠亚南接受任务。只有在银骑士之村周围才会遇到黑骑士，击败他后有一定概率可获得古老的交易文件。再到海音的海底遗迹寻找龙龟，击败龙龟后有一定概率可获得龙龟甲。龙龟甲只有海底可以打到，在岸上打龙龟，是不会给龙龟甲的。下海前要有伊娃的祝

福，还要变身，然后再重新开始，这样其他水底动物就不会主动攻击你了。找到龙龟就杀，可能要多杀几个（大约 4 个）。把古老的交易文件和龙龟甲、骑士头巾交给亚南，即可得到红骑士头巾（防御 2，骑士专用，安定值 6）。

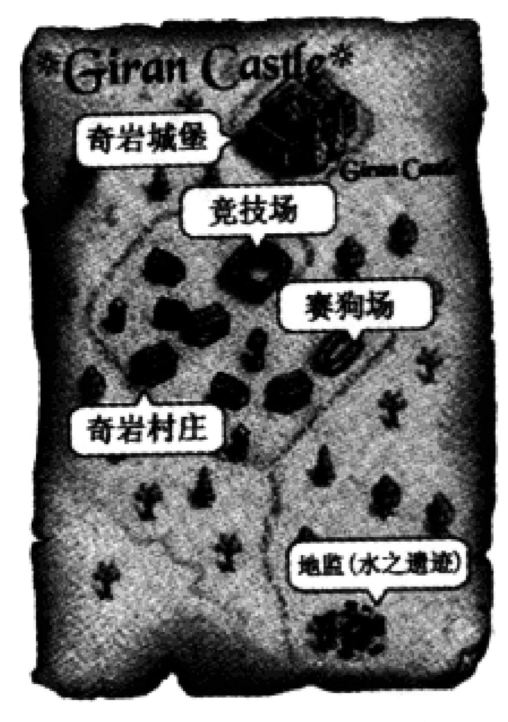
7. 三十级骑士试练

先在沙漠的水店旁边找到马克，他要你去找甘特。到说话之岛找甘特接受试练，他要你去取得杨果里恩的爪子来给他。在岛上找到杨果里恩，击败它可得杨果里恩的爪子（爪子要到说话之岛东南边的半月形海滩才打得出来）。把杨果里恩的爪子交给甘特后可得到红骑士之剑。去古鲁丁地下监狱第七层，从此层的食人妖精身上得到秘室钥匙。到欧林房间的右边附近有个锁着的秘室，开启后吉姆等着你来接受任务（注意，你必须先变身成骷髅，这样才能跟吉姆对话）。吉姆求你到银骑士之村找杰瑞德取得返生药水。找到杰瑞德，他告诉你有关痛苦之路的试练，完成后才会给你返生药水。痛苦之路的试练只能携带一瓶翡翠药水和红骑士之剑。进入银骑士之村上方的洞窟后，立即去寻找蛇女房间钥匙。找到后回到入口附近找到蛇女的房间，开门进入，并击败蛇女，可取得蛇女之鳞。把蛇女之鳞交给杰瑞德，得到返生药水。去古鲁丁地下监狱第七层的秘室，将返身药水交给骏，可取得感谢信。把感谢信交给杰瑞德，即可得到红骑士盾牌（防御 2，骑士专用，安定值 6）。

8. 四十五级骑士试练

到威顿村找马沙，他要你取回调查员所调查的报告书。到傲慢之塔入口附近找巨人长老，他要你去取回古代的遗产。在奇岩和亚丁之间的森林狩猎山贼，便有机会可得到夜之视域。戴上夜之视域，去黄昏山脉寻找巨人守护者，这个巨人守护者会使用震裂术，并且十分强大，击败他可得到守护者的包裹。打开到守护

者的包裹可得到破旧的调查文件、天上之剑、古代的遗产。把得到的古代的遗产交给巨人长老，换得古代钥匙碎片。然后在傲慢之塔入口附近寻找调查员，要请会魔法相消术的妖精或法师陪同前往。找到调查员后，对他使用魔法相消术，他就会变回人类了，他会要求你护送他到欧瑞村。到了欧瑞村道具店旁的迪嘉乐廷部下的前面时，他会感谢你而给你调查文件的缺页。把调查文件的缺页和破旧的调查文件交给马沙，可得勇敢皮带（防御 1，HP＋30，骑士专用）。

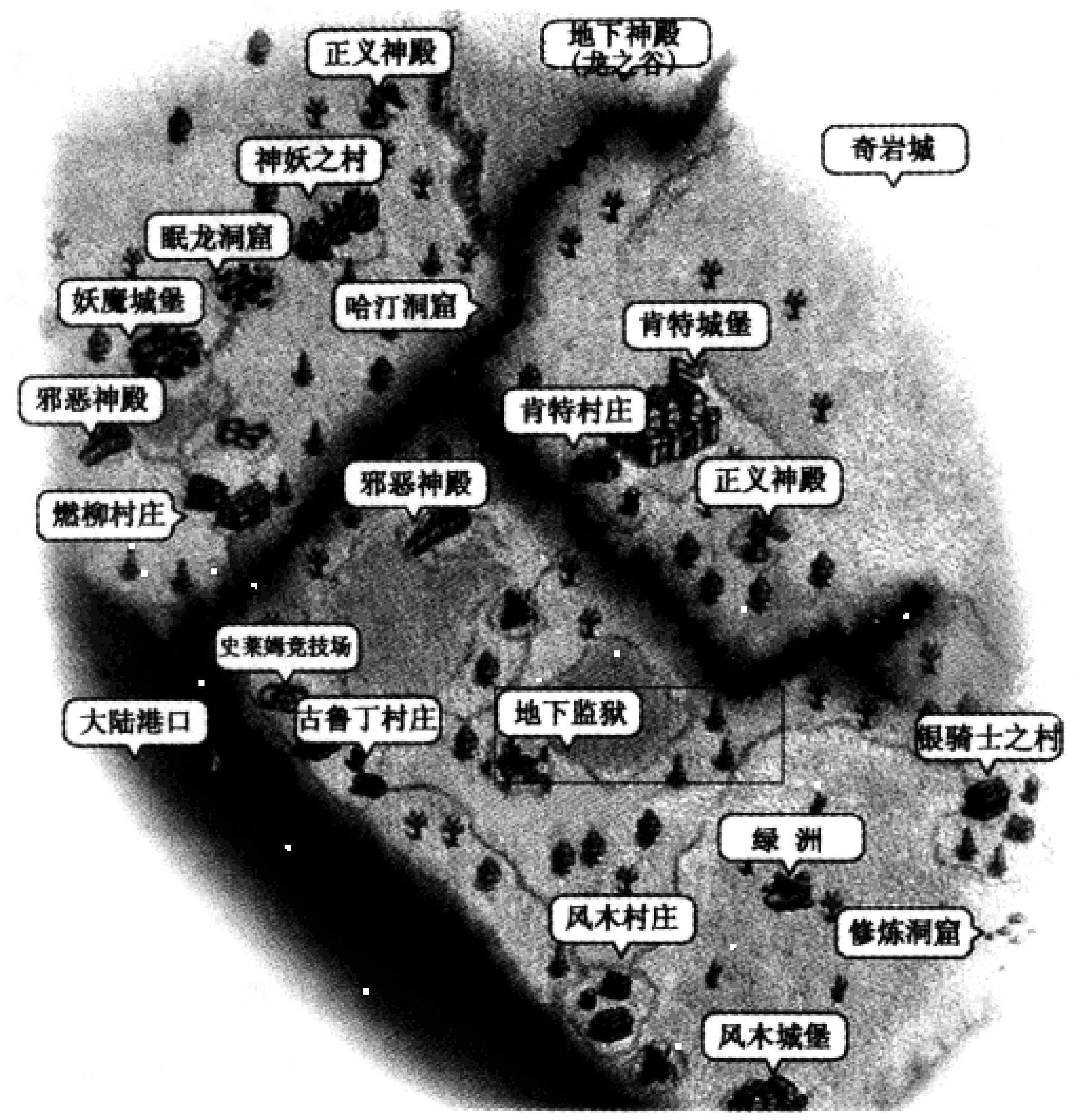


9. 十五级王族试练

到肯特村找杰罗，接受挑战黑骑士搜索队的试练。到食尸鬼出没地，击败遇到的黑骑士搜索队，有一定概率可获得搜索状。要注意的是，在银骑士之村的黑骑士是不会掉出搜索状的，所以去那里打黑骑士，只会妨碍骑士们的试练。把搜索状交给杰罗，即可得到红色斗篷（防御 2，王族专用，魅力＋1，安定值 4）。到说话之岛找甘特，接受试练。在说话之岛或其他地区，寻找并击败高仑石头怪，有一定概率可获得生命的卷轴。把生命的卷轴交给甘特，即可得到魔法书（精准目标）。

10. 三十级王族试练

到风木村找阿里亚接受打击巨蚁女皇的任务。在巨蚁洞找到看守蚂蚁，变身成巨大兵蚁再跟他对话，得知巨蚁们正在对抗变种巨蚁，并接受传送，前往变种巨蚁洞，去铲除变种巨蚁族。到了变种巨蚁洞后，立即变身为其他怪物，并前往挑战变种巨蚁女皇。变种巨蚁女皇十分强悍，请多准备药水。变种巨蚁女皇身边



会有变种巨大兵蚁守护，打倒变种巨蚁女皇后可获得村民的遗物。带着村民的遗物回风木村交给阿里亚，可得到阿里亚的奖赏。打开阿里亚的奖赏，可得到魔法书（呼唤盟友）和君主的威严（防御 2，王族专用，安定值 4，力量＋1，体质＋1，敏捷＋1，魅力＋1，精神＋1，智力＋1）。

11. 四十五级王族试练

到威顿村找马沙，马沙要你去寻找两块皇家家徽碎片，其中一块的消息可找肯特的瑞霞尔打听。到肯特找瑞霞尔，根据他的消息，到眠龙洞窟第三层狩猎胆小妖魔将军，可得到皇家纹章碎

片。再找一次瑞霞尔，他要求你去风木村找梅吉打听另一块的消息。到风木村找梅吉，得知水晶洞窟第一层的柏瑞德知道灵魂结晶碎片的消息。到水晶洞窟第一层找到柏瑞德，根据他的指点，到水晶洞窟第二层狩猎冰之女皇的女仆，凑齐3种灵魂结晶碎片。将得到的3种灵魂结晶碎片分别给3位45级以上的血盟成员使用，白色的给妖精，黑色的给法师，红色的给骑士，使用后他们会自动自杀，3种灵魂结晶碎片就会自动变为3种灵魂证件，并交给王族。将3种灵魂的信交给风木村的梅吉，他会感谢你而给你另一块皇家家徽碎片。把得到的两块皇家家徽碎片交给威顿村的马沙，可得守护者戒指（HP+30，联盟权利，王族专用）。



12. 十五级精灵试练

到燃柳村找欧斯（坐标是32746，32448），接受收集妖魔魔法书的任务。到芒草原附近地区能遇到高等妖魔，妖魔系的怪物是群体攻击的，所以进行此任务时要小心。击败妖魔后有一定的概率可获得妖魔魔法书。妖魔魔法书有都达玛拉妖魔魔法书、那鲁加妖魔魔法书、甘地妖魔魔法书、阿吐巴妖魔魔法书。把收集到的4本妖魔魔法书交给欧斯，即可选择要得到精灵敏捷头盔还是精灵体质头盔（防御1，妖精专用，安定值6，敏捷头盔使敏捷+1，体质头盔使体力+1）。

13. 三十级精灵试练

到迷幻森林之母（坐标是33057，32338）找到精灵公主（坐标是32970，32441），接受打击达克马勒的任务，她将会帮

你传送到达克马勒的藏身处。有时精灵公主会传错，传错位置是黑暗精灵的藏身处，这时要回去找她再传1次，直到传送到达克马勒的藏身处为止。达克马勒会召唤数只属性精灵来保护他自己，所以请多准备些药水。攻击时不要管其他精灵，只需对主角攻击就行了。打败达克马勒可获得受诅咒的精灵书。把受诅咒的精灵书交给迷幻森林之母，可得到精灵的宝物。在迷幻森林之母树下点击精灵的宝物将其打开，可得到精灵水晶（召唤属性精灵，这是40级魔法，可以召唤出和自己相同属性的精灵，召唤时间为1小时）和精灵T恤（防御0，妖精专用，安定值6）。

14. 四十五级精灵试练

到威顿村找马沙，他要你去吉卜赛村找耶依德。到吉卜赛村找耶依德，他要你帮忙找蓝色长笛。到龙之谷地下监狱第三层寻找沙比亚，他会传送你到沙比亚之罪的藏身处。在沙比亚之罪的藏身处会遇到沙比亚之罪，打败他可取得蓝色长笛。这里除了沙比亚之罪以外还有其他怪物，虽然可以攻击他们，但是打败他们会扣你的善恶值。将蓝色长笛交给耶依德后，得到神秘帽螺贝。到冰镜湖附近找到一个魔法阵，在那里吹奏神秘帽螺贝，古代精灵就会降临。打败古代精灵得到精灵的包裹。精灵的包裹有古代的竖琴（鉴定后会变成古代人之弓）、古代钥匙的碎片。回去找马沙，并拿出古代的竖琴给他看，可得到马沙的包裹，里面是保护者手套（防御0，HP＋20，MP＋10，精灵专用）、精灵水晶（召唤强力属性精灵）。

{
"filename": "MTE1NDkyMDAuemlw",
"filename_decoded": "11549200.zip",
"filesize": 14688479,
"md5": "b3f257408308b489bb64e558f23525a8",
"header_md5": "24aecc58db9c172eb8406b4d959123a9",
"sha1": "a5880694d452dd947bbed48895cb19c5b68012ca",
"sha256": "5442c0d139147e47204ffb3895d6876194853c834daa780b006d4448af036bba",
"crc32": 1017472845,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 15099322,
"pdg_dir_name": "",
"pdg_main_pages_found": 204,
"pdg_main_pages_max": 204,
"total_pages": 212,
"total_pixels": 157082884,
"pdf_generation_missing_pages": false
}